



BACHELORARBEIT

Herr
Stephan Kierer

**Änderung der Darstellung der
Protagonisten zwischen
„Dawn of the Dead“ Original
und Remake**

2013

BACHELORARBEIT

Änderung der Darstellung der Protagonisten zwischen „Dawn of the Dead“ Original und Remake

Autor:
Herr Stephan Kierer

Studiengang:
Film und Fernsehen

Seminargruppe:
FF10w1-B

Erstprüfer:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:
Mag. Komm. Waltraud Hochradl

Einreichung:
Steyr, 23.07.2013

BACHELOR THESIS

Changes in the presentation of the protagonists between „Dawn of the Dead“ original and remake

author:
Mr. Stephan Kierer

course of studies:
movie and tv

seminar group:
FF10w1-B

first examiner:
Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:
Mag. Komm. Waltraud Hochradl

submission:
Steyr, 23.07.2013

Bibliografische Angaben

Stephan Kierer

Änderung der Darstellung der Protagonisten zwischen „Dawn of the Dead“ Original und Remake

Changes in the presentation of the protagonists between “Dawn of the Dead” original and remake

100 Seiten, 31.044 Wörter, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences, Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

Kurzreferat

Diese Arbeit befasst sich mit der Änderung der Darstellung der Protagonisten zwischen „Dawn of the Dead - 1978“ (dt.-Titel „Zombie“) von George A. Romero und seinem Remake „Dawn of the Dead - 2004“ von Zack Snyder. Es wird gezeigt, wer die Protagonisten in den jeweiligen Filmen sind und ob eine Änderung wirklich stattgefunden hat sowie, falls diese stattgefunden hat, wie sich diese äußert. Weiters wird die Frage geklärt, ob auch die Nebencharaktäre eine Änderung in ihrer Darstellung vollzogen haben und ob sich diese auf die Darstellung der Protagonisten auswirkt.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	V
Abkürzungsverzeichnis.....	VII
Abbildungsverzeichnis.....	VIII
Tabellenverzeichnis.....	IX
1 Einleitung.....	1
2 Definitionen und Begriffserklärungen	4
3 Erläuterung zur Methodik.....	6
4 Die Archetypen.....	10
4.1 Der Held.....	11
4.2 Der Mentor	12
4.3 Der Schwellenhüter	12
4.4 Der Herold	12
4.5 Der Gestaltwandler	13
4.6 Der Schatten.....	13
4.7 Der Trickster	14
5 Definition der untersuchten Medien.....	15
6 Dawn of the Dead Original vs. Remake	16
6.1 Inhaltsangaben und Verhalten der Charaktere.....	16
6.1.1 Original : Dawn of the Dead (1978) – George A. Romero.....	16
6.1.2 Remake: Dawn of the Dead (2004) – Zack Snyder.....	31
6.2 Grundlegende Unterschiede zwischen Original und Remake	46
7 Darstellung, Analyse und Einstufung in Archetypen	48
7.1 Dawn of the Dead (1978) – George A. Romero	48
7.1.1 Francine	48
7.1.2 Stephen	54
7.1.3 Roger.....	57
7.1.4 Peter.....	59
7.2 Dawn of the Dead (2004) – Zack Snyder	64
7.2.1 Ana	64
7.2.2 Michael	68
7.2.3 Kenneth	71

7.2.4	CJ	73
7.2.5	Bart.....	75
7.2.6	Andy	77
7.2.7	Steve	78
7.2.8	Die übrigen Bewohner des Einkaufszentrums	83
7.2.9	Untote (Zombies).....	83
8	Resümee	85
	Literaturverzeichnis.....	XI
	Eigenständigkeitserklärung.....	XIV

Abkürzungsverzeichnis

IMDb = Internet Movie Database Seite 1

CGI = computer-generated imagery Seite 2

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Filmanalyse als Produktanalyse, Grundmodell Faulstich 2002: 26.	7
Abbildung 2: Titelbild der Untersuchten Version (schnittberichte.com. Dawn of the Dead [1978] 01.07.3013)	15
Abbildung 3: Titelbild der Untersuchten Version (schnittberichte.com. Dawn of the Dead [2004] 01.07.3013)	15
Abbildung 4: Dawn of the Dead (1978) – Francine	48
Abbildung 5: Dawn of the Dead (1978) – Stephen	54
Abbildung 6: Dawn of the Dead (1978) – Roger	57
Abbildung 7: Dawn of the Dead (1978) – Peter	59
Abbildung 8: Dawn of the Dead (1978) – Untote (Zombie).....	61
Abbildung 9: Dawn of the Dead (2004) – Ana	64
Abbildung 10: Dawn of the Dead (2004) – Michael	68
Abbildung 11: Dawn of the Dead (2004) – Kenneth	71
Abbildung 12: Dawn of the Dead (2004) – CJ	73
Abbildung 13: Dawn of the Dead (2004) – Bart	75
Abbildung 14: Dawn of the Dead (2004) – Andy.....	77
Abbildung 15: Dawn of the Dead (2004) – Steve.....	78
Abbildung 16: Dawn of the Dead (2004) – Andre	80
Abbildung 17: Dawn of the Dead (2004) – Luda.....	82
Abbildung 18: Dawn of the Dead (2004) – Zombies	83

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Techn. Begebenheiten unter denen George A. Romeros Dawn of the Dead untersucht wurde	15
Tabelle 2: Techn. Begebenheiten unter denen Zack Synders Dawn of the Dead untersucht wurde	15

1 Einleitung

George A. Romeros *Dawn of the Dead* (dt. *Zombie*; auch *Zombie Dawn of the Dead*)¹ gilt seit seiner Uraufführung 1978² als Klassiker des Horror-Genres. Das Sequel³ von „Die Nacht der Lebenden Toten“, das 1968 den modernen Filmzombie definierte⁴, sprach durch seine explizite Gewaltdarstellung sowohl Gore- und Splaterfans als auch das Massenpublikum an. Darüber hinaus erlangte er die Anerkennung des studentischen Arthouse-Publikums, welches sich ansonsten eher mit Godard und Pasolini beschäftigte. Das Arthouse-Publikum verortete in diesem Film eine starke gesellschaftliche und vor allem ein hohes Maß an Konsumkritik. Für sie stand der Zombie stellvertretend für die ausgebeuteten Massen, das Heer der Verlierer, den Kranken oder den Obdachlosen. George A. Romero unterstützte diese Meinung und nannte Zombies sogar die Subproletarier in der Monsterwelt.⁵ Die Konsumkritik zeigt sich besonders deutlich in Szenen, in denen man Zombies, welche früher verschiedensten ethnischen Gruppen, Berufen oder Religionen – darunter sogar ein Hare Krishna Anhänger - durch ein Kaufhaus taumeln sieht, untermalt von der allgegenwärtigen fröhlichen Einkaufsmusikbeschallung. Dabei drängt sich einem unweigerlich der Vergleich mit dahintrottenden Konsumenten auf, die sich, nur um ein möglicherweise gar nicht existierendes bzw. von der Werbung erschaffenes Bedürfnis zu befriedigen, durch eines der vielen immer gleichen Einkaufszentren bewegen.

In *Dawn of the Dead* fliehen vier Menschen, eine Schwangere und ihr Freund sowie zwei desertierte Polizisten einer Spezialeinheit, vor einer Epidemie, die Tote wieder auferstehen lässt. Diese „Auferstandenen“ oder Zombies haben aber nichts mehr mit jenen Menschen gemein, die sie früher waren. Ihr einziger Trieb besteht darin, zu fressen – aber nicht sich selbst oder andere Zombies, sie wollen Fleisch von lebenden Menschen. Diese vier können sich in einem Einkaufszentrum verschanzen. Dort versuchen sie, so gut es geht, einem normalen geregelten Alltag nachzugehen, müssen aber per Fernseher dabei zusehen, wie die Menschheit von den Zombies überrannt wird. Am Ende wird ihr Versteck von einer Rockergang überfallen und nur zwei von ihnen können sich retten.

¹ vgl. IMDb, *Dawn of the Dead* (1978), Release Info, 26.06.2013.

² vgl. ebd. IMDb, *Dawn of the Dead* (1978), Release Info, 26.06.2013.

³ vgl. MADDREY, 2004: 126.

⁴ vgl. DENDLE, 2001: 13.

⁵ vgl. SEESLEN, 2010: 111.

Was Romeros *Dawn of the Dead* so greifbar und stark macht, sind seine Charaktere. Anhand ihres Schicksals erleben wir die Zombieepidemie hautnah mit. Sie sind es, die der Geschichte Leben einhauchen. Mit ihnen trauern wir über den Verlust eines der ihren und mit ihnen freuen wir uns beim simulierten Shoppen in dem verlassenen Einkaufszentrum über die reiche Produktvielfalt und darüber, dass es niemanden gibt, der dafür bezahlt werden will. Besonders interessant ist, wie die Charaktere dargestellt werden. So ist anfangs nicht wirklich klar, wer der eigentliche Protagonist – der Held – der Geschichte ist. Es macht sogar den Anschein, als würde es vier gleich starke und wichtige Protagonisten geben, die sich die Heldenrolle teilen. Im Laufe dieser Arbeit wird gezeigt, dass es sich nur bei einem dieser vier Charaktere um den Helden im dramaturgischen Sinn handelt. Die drei anderen sind aber für den Verlauf der Geschichte und vor allem für die Entwicklung des Helden genauso wichtig. Deswegen muss in dieser Arbeit auch ihre Darstellung genau analysiert und im Kontext dramaturgischer Regelmäßigkeiten gezeigt werden.

2004⁶ erschien das Remake von *Dawn of the Dead*, bei dem Zack Snyder Regie führte, in den Kinos. Snyder hatte für sein Remake ein Vielfaches des Budgets⁷ des Originals⁸ zur Verfügung und spielte damit bis heute schon mehr Geld ein, als das Original von 1978. Trotz dieses enormen finanziellen Erfolgs steht das Remake bis heute in der Kritik vieler Fans des Originals. Sogar George R. Romero selbst meinte in einem Interview mit dem deutschen Magazin „Der Spiegel“, dass das Remake zwar besser sei als er gedacht habe, aber mehr einem Videospiel gleiche, als einem Film.⁹ Andere Stimmen wiederum sahen das Remake als eine zeitgemäße Neudarstellung des Grundthemas. Denn für sie alleine, wäre das Motiv ohne eine Überarbeitung zu kurz gegriffen, gar anachronistisch¹⁰ und bedürfte deswegen einer Überarbeitung, um in der heutigen Welt bestehen zu können.

In Zack Snyders Version von *Dawn of the Dead* (dt. *Dawn of the Dead – Die Nacht der Zombies*)¹¹ nimmt das Grundthema, Menschen die vor einer Zombieepidemie in ein Einkaufszentrum fliehen und setzt es in einen modernen Kontext verpackt im modernen Antlitz des digitalen Zeitalters a la CGI. Selbst die Narration ist eine andere als bei Romero, sie ist schneller und manchmal auch reißerischer, als jene des

⁶ vgl. IMDB. *Dawn of the Dead* (2004). 26.06.2013.

⁷ vgl. BOX OFFICE MOJO. *Dawn of the Dead*. 26.06.2013.

⁸ vgl. IMDB. *Dawn of the Dead* (1978). Box Office. 26.06.2013.

⁹ vgl. KOHLHÖFER. Interview mit George A. Romero: „Zombies sind wie wir“. 23.06.2013.

¹⁰ vgl. HÜTTMANN. „*Dawn of the Dead*“: Golfen mit Zombies. 25.06.2013.

¹¹ vgl. IMDB. *Dawn of the Dead* (2004., Release Info 26.06.2013.

Originals, was sich am besten an den Zombies erkennen lässt. Diese schlurften im Original langsam vor sich hin und sind nur durch ihre Überzahl eine echte Bedrohung. Im Remake rennen sie ihren Opfern im Sprinttempo hinterher.

Dieser Veränderung oder Anpassung findet nicht nur auf der narrativen und visuellen Ebene statt. Sie ist vor allem erkennbar in der Darstellung der Protagonistin und der anderen wichtigen Charaktere. So ist die Heldin des Originals beispielsweise eine zurückhaltende, schwache, beinahe von den Männern unterdrückte Person und gleicht oft mehr einem Opfer als einem aktiven Helden. In Snyders Remake hingegen ist die Hauptheldin kein Opfer mehr. Sie setzt sich aktiv gegen die Übermacht der Zombies zur Wehr. Diese "Opferrolle", die der Protagonist im Original verkörpert, wurde im Remake einen Nebencharakter übertragen. Unter Umständen wie diesen macht eine genaue Betrachtung der Darstellung der Protagonisten nur Sinn, wenn sich diese auch auf ihre Mitstreiter bezieht.

Ziel dieser Bachelorarbeit ist es nun die Änderung der Darstellung der Protagonisten und Charaktere aufzuzeigen und dabei folgende Forschungsfragen zu beantworten:

- Wie werden die Protagonisten und Charaktere dargestellt, gibt es markante Unterschiede zwischen dem Original und dem Remake?
- Welchen Archetypen liegen die Charaktere zu Grunde?
- Welche Parallelen weisen die Charaktere des Originals und des Remakes auf?
- Gibt es Gründe für eine Veränderung der Darstellung der Protagonisten und Charaktere?

2 Definitionen und Begriffserklärungen

Genre (Film)

„Ein Genre ist ein spezifisches Erzählmuster mit stofflich-motivlichen, dramaturgischen, formal-strategischen, stilistischen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar.“¹² Es ist ein kulturell ausgebildetes Rahmensystem oder Schema, welches zwar relativ stabil ist, aber nicht unveränderbar festliegt, sondern sich seinerseits historisch auch wandelt.¹³ Ein Genre steckt also einen Rahmen ab und legt fest, welche Art von Film wir zu erwarten haben. Dabei legt es aber nur die Grundstruktur eines Films und die darin vorkommenden Figuren fest, was in ihm genau passiert bzw. wie die Geschichte erzählt wird, verrät es nicht oder nur zum Teil. Sich in einem Genre zu bewegen heißt also für den Zuseher auch, sich in einem abgesteckten Bereich zu bewegen, in dem man die Spielregeln kennt und deshalb zumindest ungefähr weiß, was auf einen zukommt.

Horrorfilm

Der Horrorfilm visualisiert den Horror und gestaltet den Spielfilm-Traum als Alptraum. Monster wie Vampire, Werwölfe, besessene Kinder, Schlächter oder Zombies repräsentieren eine Bedrohung – das Böse dem man nicht entkommen kann. In der wohlvertrauten Welt gelten plötzlich unbekannte und bedrohliche Regeln. Raum, Zeit sowie die Verbindlichkeit von Naturgesetzen haben an Bedeutung verloren. Der Horrorfilm konkretisiert Ängste und erlaubt es dem Zuseher so sich ihnen, in einer sicheren Umgebung, zu stellen.¹⁴

¹² FAULSTICH 2002: 28.

¹³ vgl. FAULSTICH 2002: 29.

¹⁴ vgl. ebd. 2002:42f.

Remake

Das Remake, dt. wieder oder neu machen¹⁵, wird als Neuverfilmung bzw. neu gedrehter Film¹⁶ verstanden. Es bedarf dabei immer einer filmischen Vorlage und es ist von der Hommage und der Fortsetzung abzugrenzen.¹⁷ Das Remake vollzieht den filmischen Vorläufer, mit dem Einfluss neuer Elemente, aber aktualisierten Aspekten wie Schauplätzen, Zeiten oder gar der Übertragung in ein anderes Genre nach.¹⁸ In dieser Arbeit wird also Remake als eine Neuverfilmung eines bereits verfilmten Stoffs angesehen, der das vorangegangene Werk neu interpretiert, sich aber der gleichen Terminologie bedient.

Protagonist

Das Wort Protagonist leitet sich vom griechischen Wort „prōtagōnistēs“ ab, was so viel bedeutet wie „erster Kämpfer“. Im altgriechischen Drama war er der erste Schauspieler.¹⁹ Im Film ist der Protagonist die Hauptfigur bzw. der Hauptcharakter. Schütte beschreibt die Hauptfigur so: „Die Hauptfigur eines Films ist die Person, die ein Ziel hat und darum kämpft, es zu erreichen“.²⁰ Diese Art der Definition beschreibt den Protagonisten allerdings zu vage, denn in einem gut geschriebenen Film haben oft mehrere Figuren ein Ziel, das sie erreichen wollen. Eine genauere Definition erhält man, wenn man die vorangegangenen Erläuterungen um die Definition des Archetypus des Helden von Vogler erweitert. Denn der Held einer Geschichte ist auch gleichzeitig der Protagonist oder andersherum, hat man den Helden entlarvt, erkennt man in ihm auch den Protagonisten. Eine genaue Definition des Archetypus des Helden wird im anschließenden Kapitel „Erläuterung zu Methodik“ (siehe Seite 6) gegeben.

¹⁵ vgl. LANGENSCHIEDT 2001: 945.

¹⁶ vgl. PONDS. Remake. 03.07.2013.

¹⁷ vgl. KÜHLE 2006: 17.

¹⁸ vgl. ebd. 2006:18

¹⁹ vgl. DUDEN. Protagonist. 28.06.2013

²⁰ SCHÜTTE 2003: 24.

3 Erläuterung zur Methodik

Laut Faulstich unterscheidet man zwei Arten von Filmanalyse. Entweder versteht man den Film selbst als umfassendes und hochkomplexes Medium, in dessen Zusammenhang eine Filmanalyse eine umfassende Medienanalyse wäre oder als Produktanalyse, also die Analyse nur eines einzelnen Films.²¹ Als Filmanalyse in Zusammenhang mit dieser Arbeit soll die Produktanalyse verstanden werden. Für die Filmanalyse als Produktanalyse unterscheidet er dabei vier verschiedenen Zugriffe auf den Film, „deren Reihenfolge der lernpsychologischen bewährten Abfolge „vom Leichterem zum Schweren“ entspricht“²²:

1. Die Handlungsanalyse²³

Um was geht es im Film und in welcher Reihenfolge passiert dies?

2. Die Figurenanalyse²⁴

Welche Figuren oder Charaktere spielen im Film eine Rolle?

3. Die Analyse der Bauformen²⁵

Welche erzählerischen Bauformen kommen zum Einsatz?

4. Die Analyse der Normen und Werte²⁶

Welche Normen und Werte oder Ideologien vermittelt der Film?

²¹ vgl. FAULSTICH 2002: 9.

²² vgl. ebd., 25.

²³ vgl. ebd., 26.

²⁴ vgl. ebd., 26.

²⁵ vgl. ebd., 26.

²⁶ vgl. ebd., 26.

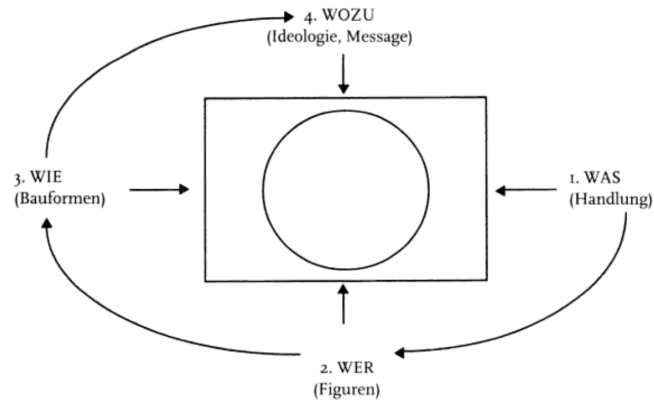


Abbildung 1: Filmanalyse als Produktanalyse, Grundmodell
Faulstich 2002: 26.

Bevor man den Film aber analysiert, muss man ihn in ein Genre einordnen, da dieses über ein spezifisches Erzählmuster mit „stofflich-motivischen, dramaturgischen, formal-strategischen, stilistischen, ideologischen Konventionen und einem festgelegten Figureninventar“²⁷ verfügt.

Da diese Arbeit ihren Fokus nicht auf die Filmanalyse im Ganzen legt, sondern sich dabei auf die Veränderung der Figurendarstellung im dramaturgischen und nicht im visuellen Sinn konzentriert, findet in dieser Arbeit eine Kombination aus Faulstichs Filmanalyse als Produktanalyse und Christopher Voglers Archetypeneinteilung²⁸ ihre Anwendung. Diese Herangehensweise entschlackt Faulstichs Modell auf das in dieser Arbeit benötigte, lässt dadurch beispielsweise Punkt 3, die Analyse der Bauform, bewusst weg, ergänzt sie aber durch die Einteilung und Analyse in Verbindung mit Voglers Archetypen, was einen größeren Fokus auf die Charaktere und deren Entwicklung erlaubt.

²⁷ vgl. FAULSTICH 2002: 28.

²⁸ vgl. VOGLER 2010: 79.

Lothar Mikos nennt drei Probleme in Zusammenhang mit einer Filmanalyse²⁹:

1. Die Flüchtigkeit des Gegenstands³⁰
2. Die prinzipielle Endlosigkeit bzw. Unabschließbarkeit der Analysearbeit³¹
3. Der Mangel an einer universellen Methode³²

Es ist richtig, dass es sich beim Film im Kino um einen flüchtigen Gegenstand handelt. Man hat bei der Analyse weder die Möglichkeit vor- und zurückzuspielen, noch die Möglichkeit, ihn anzuhalten. Analysiert man aber die Verkaufsform des Films, bspw. eine DVD oder Blu-Ray, eliminiert man dieses Problem, denn hier hat man Einfluss auf die erwähnten Faktoren.

Das Problem der prinzipiellen Endlosigkeit bzw. Unabschließbarkeit kann man nicht vollständig ausmerzen. Man kann es aber durch Genauigkeit und einen strukturierten Arbeitsablauf minimieren.

Dem dritten Problem, dem Mangel an einer universellen Methode, wird durch die Kombination aus Faulstichs Filmanalyse als Produktanalyse und Voglers Archetypen-Charakterisierung und somit einer auf den Stoff angepassten Analyseform, entgegengewirkt.

Diese kombinierte Vorgehensweise baut sie wie folgt auf:

Um eine Veränderung in der Darstellung der Protagonisten und den Charakteren in den vorliegenden Filmen zeigen zu können, wird als erstes die Handlung inklusive des darin enthaltenen Verhaltens der Figuren der beiden Werke ohne persönliche Wertung zusammengefasst. Dabei wird auf das in den Filmen verwendete Vokabular zurückgegriffen, weswegen zum Beispiel die Untoten nie als Zombies bezeichnet werden, da sie in den Filmen nie als solche benannt werden – außerhalb des Films bspw. von den Regisseuren sehr wohl. Danach werden die dramaturgisch wichtigen Personen, also jene, die aktiven Einfluss auf die Handlung haben, einzeln herausgestellt und sie bzw. ihre Darstellung analysiert. Basis dieser Analyse bildet die Einteilung in einen der jeweiligen Archetypen, welche Christopher Vogler, unter Bezugnahme auf den Psycho-

²⁹ vgl. MIKOS 2008: 79.

³⁰ vgl. ebd., 79

³¹ vgl. ebd., 79.

³² vgl. ebd., 79.

logen Carl Gustav Jung, in seinem Buch „Die Odyssee des Drehbuchschreibers“³³ beschreibt. Nachdem die Charaktere analysiert und ihren jeweiligen Archetypen zugewiesen wurden, kann anhand der gewonnen Informationen der Protagonist, der Held, des jeweiligen Films festgestellt werden. Oder anders ausgedrückt, hat man den Helden der Geschichte definiert, ist in ihm auch der Protagonist gefunden. Nur wenn man den Helden einer Geschichte identifiziert hat, kann man anhand dessen auch die Rollen der anderen Figuren bestimmen, denn diese ergeben sich aus dem Zusammenspiel mit dem Helden und wären anders nicht zu bestimmen.

In einer Geschichte müssen nicht zwangsläufig alle Archetypen erscheinen, beziehungsweise in ihrer Reinform vorkommen. Allerdings ist es in diesem Fall sehr wahrscheinlich, dass die Aufgaben des nicht in Erscheinung getretenen Archetypus von den anderen Archetypen mitgetragen wird, so kann beispielsweise der Held durch die Auseinandersetzung mit einem Schatten etwas lernen, wodurch dieser eine kurzzeitige Mentorentätigkeit ausübt.

Anschließend wird in einem abschließenden Resümee auf die Unterschiede der Darstellung der Protagonisten eingegangen und nach Gründen für eine Änderung gesucht.

³³ vgl. VOGLER 2010: 79.

4 Die Archetypen

Als Archetypen werden hier stets wiederkehrende Figuren, Symbole und Beziehungen zusammengefasst. Diese Archetypen lassen sich durch alle Zeiten und Kulturen, sowohl in den Träumen und Persönlichkeitsbilder einzelner Menschen, als auch den mythischen Vorstellungen der gesamten Welt beobachten.³⁴ Auf Grund dieser Tatsache ist der Archetypus ein unverzichtbares Werkzeug, um die Funktion eines Charakters in einer Geschichte zu begreifen. Hat man in einer Figur den Archetypus erkannt, heißt das aber nicht, dass die Figur bis zum Ende des Films diese Funktion einnimmt. Vielmehr ist der Archetyp an sich eher als Funktionsträger zu verstehen, also eine Maske die nach Bedarf von Figuren an- oder abgelegt wird, die ihm vorübergehend seine Funktion verleiht, um die Geschichte voranzubringen. Im Idealfall weißt jeder Charakter zumindest einen Teil jedes Archetypus auf. In vielen Fällen allerdings trägt eine Figur bis zum Ende der Geschichte die jeweilige Maske ihres Archetyps. Jede Figur entlarvt sich dabei durch ihr Handeln innerhalb der Geschichte als einer der Archetypen. Denn wie schon Syd Field in seinem Buch „Das Drehbuch – Die Grundlagen des Drehbuchschreibens“ schrieb: „Die Figur ist Handlung, ist was sie tut, nicht, was sie sagt.“³⁵

Zu den wichtigsten Archetypen und damit jenen, nach denen in dieser Arbeit eingestuft wird, zählen:

³⁴ vgl. VOGLER 2010: 79.

³⁵ vgl. FIELD 2005: 82.

4.1 Der Held

Held leitet sich vom griechischen Wort „Heros“ ab, was soviel heißt, wie schützen und dienen. Also ist der Held jemand, der seine eigenen Bedürfnisse auf Kosten der Gemeinschaft opfert. Nicht selten opfert er sogar sein eigenes Leben für einen höheren Zweck. Jeder Held durchläuft im Laufe der Geschichte eine Reise, egal ob dies eine echte Reise an einen bestimmten Ort oder eine emotionale Reise ist, denn diese fungiert als Symbol für die stetige Weiterentwicklung der Seele und steht für den Lebensweg eines jeden Menschen. So beginnen viele Geschichten oft damit, dass der Held seine Familie oder sein gewohntes Umfeld, egal ob gewollt oder ungewollt, verlässt und hinaus in eine unbekannte Welt zieht. Am Ende dieser Reise steht der Held oft vor der Wahl, ob er wieder in seine gewohnte Umgebung zurückkehren will oder nicht – interessanterweise entscheiden sich Helden aus abendländischen Traditionen meist dagegen.

Dramaturgisch gesehen ist der Held das Fenster, welches dem Publikum einen Einblick oder Zugang zum Geschehen gewährt, weil er in sich Eigenschaften trägt, mit denen wir uns identifizieren können. Hinter diesen Eigenschaften stecken oft so banale Bedürfnisse wie die Sehnsucht nach Liebe und Verständnis, Rache, der Drang nach Freiheit oder einfach nur der Wunsch zu überleben. Durch diese Eigenschaften, jene, die wir mit dem Helden teilen, werden wir quasi zu einem Teil von ihm und erleben die Geschichte selbst. Eine weitere wichtige Eigenschaft des Helden ist es, dass er im Laufe der Geschichte eine Entwicklung oder einen Lernprozess durchläuft. Eine seiner wichtigsten Funktionen ist es die Handlung voranzutreiben.

In jeder Geschichte steckt zumindest im Kern eine Begegnung mit dem Tod. Helden zeigen uns, wie man sich mit ihm auseinandersetzt und unter Umständen sogar, wie man mit ihm entgeht.

Jeder Held verfügt aber auch über Mängel und Fehler, die ihm oft erst den Weg in dem dramaturgischen Entwicklungsbogen weisen. Meistens versucht der Held, egal ob bewusst oder unbewusst, im Laufe der Geschichte seine Fehler auszumerzen. Helden fungieren häufig auch als Katalysator, der durch sein Beispiel Veränderungen in anderen Personen auslöst.³⁶

³⁶ vgl. VOGLER 2010: 87ff.

4.2 Der Mentor

Das Wort Mentor stammt von Homers Odyssee, in welcher ein alter Mann namens Mentor den jungen Telemach bei seiner Reise leitet.³⁷ Der Mentor ist jene Person, die dem Helden etwas lehrt, ihn schützt oder ihm Gaben für die weitere Reise überreicht. Diese Gabe muss nicht zwangsläufig ein physischer Gegenstand wie etwa ein Schwert sein, es handelt sich dabei auch oft um einen wichtigen Hinweis oder Ratschlag. Allerdings muss sich der Held in der Regel diese Gaben erst durch das Bestehen einer Prüfung verdienen. Diese Prüfung kann auch darin bestehen, dass der Held etwas Neues lernen oder etwas opfern muss. Eine weitere Funktion des Mentors ist es, den Helden zu motivieren und ihm beim Überwinden seiner Angst zur Seite zu stehen. Ein Mentor muss aber nicht per se ein guter Mensch sein. Oft lernt ein Held am meisten vom schlechten Beispiel des sogenannten Anti-Mentors – also aus dessen Fehlern.³⁸

4.3 Der Schwellenhüter

Die Aufgabe des Schwellenhüters ist es, sich oder ein anderes Hindernis dem Helden in den Weg zu stellen und dadurch seine Bereitschaft für das Kommende zu prüfen. Der Schwellenhüter ist dabei aber nur selten der eigentliche Bösewicht oder Schurke einer Geschichte, er spielt oft eine eher kleine Rolle oder ist eine neutrale Gestalt, wie beispielsweise ein Bewohner einer anderen Welt. Der Schwellenhüter ist ein Widerstand, ein Widerstand den der Held braucht, um die Festigkeit seiner Vorsätze unter Beweis zu stellen und um zu erkennen, ob er der weiteren Reise wirklich gewachsen ist.³⁹

4.4 Der Herold

Der Herold hat die Funktion bevorstehende Ereignisse anzukündigen, dabei kann er eine positive, negative oder neutrale Figur sein. Er tritt oft am Anfang einer Geschichte auf, in der sich der Held häufig durch Verteidigungs- oder Verdrängungsmechanismen gegen die bevorstehende Reise wehrt und konfrontiert den Helden mit einer Heraus-

³⁷ vgl. VOLLMER 2004: 522.

³⁸ vgl. VOGLER 2010: 105ff.

³⁹ vgl. VOGLER 2010: 121ff.

forderung, die der Auslöser oder der Start für seine Reise ist. Ein Zurück gibt es nicht mehr, denn nach dem Auftritt des Herolds ist nichts mehr so wie es war.⁴⁰

4.5 Der Gestaltwandler⁴¹

Der Archetypus des Gestaltwandlers nimmt im Laufe der Geschichte ständig neue Züge an und verwandelt sich buchstäblich unter den Augen des Betrachters. Dabei sind die Hinweise für eine bevorstehende Verwandlung oft rein äußerlicher Natur, können sich aber auch durch eine schlagartige Veränderung des Verhaltens zeigen. Er ist das zweite Gesicht, welches so mancher in sich trägt, welches er zeigt, in dem er freiwillig oder unfreiwillig seine Maske abnimmt. Er kann beispielsweise seine Laune unerwartet von einem Moment auf den anderen ändern oder buchstäblich eine andere Erscheinung annehmen. Er selbst kann, wie ein Katalysator, Wandlungen bei anderen Figuren auslösen und ist somit ein Symbol für die psychische Notwendigkeit der Veränderung. Weiters hat er aber auch eine dramaturgische Funktion, die darin besteht, eine Geschichte mit Spannung und Zweifel zu versehen. Wie auch die anderen Archetypen ist er nur ein Funktionsträger, hinter dem jeder Typus steckt oder zu ihm werden kann.

4.6 Der Schatten⁴²

Der Schatten vereint in sich all jene Aspekte, die wir in uns nicht ausstehen können und die wir missbilligen, aber auch manche positive Eigenschaften, die in uns verborgen sind, die wir aber aus irgendeinem Grund nicht zum Ausdruck bringen. Üblicherweise werden die negativen Aspekte des Schattens auf die Feinde oder Antagonisten projiziert, die auf den Tod und die Vernichtung des Helden aus sind und uns oft sogar in der Form von zerstörerischen Monstrositäten erscheinen, die so lange verdrängte Gefühle und Bedürfnisse repräsentieren. Der Ursprung des Schattens ist oft eine dunkle Seite in uns selbst, die wir zu verdrängen versuchen. Aus diesem Grund erscheinen Schatten uns oft als Ungeheuer, Dämonen, Teufel oder anderer furchterregender Gestalten. Einige dieser Gestalten vereinen in sich auch oft mit dem Archetypus des Gestaltwandlers, aber der Schatten als Archetypus kann auch die Funktion des Tricksters oder des Herolds annehmen. Seine dramaturgische Funktion ist es, den Helden herauszufordern und zu zeigen, was in ihm steckt. Der Schatten hat auch

⁴⁰ vgl. ebd.,: 127ff.

⁴¹ vgl. ebd.,: 133ff.

⁴² vgl. VOGLER 2010: 143ff.

menschliche Züge, gerade wenn er verletzlich ist, was es schwer macht, ihn einfach gedankenlos auszulöschen. Wichtig ist auch, dass sich der Schatten selbst nicht als Bösewicht oder Feind betrachtet.

4.7 Der Trickster⁴³

Hinter ihm stehen die Energie des Unfugs und der Wunsch nach Veränderung. Seine dramaturgische Funktion besteht darin, eine emotionale Ermüdung des Publikums, oft in einer dramatischen Situation, durch ein wenig Gelächter wettzumachen und die Situation wiederzubeleben oder einfach Ärger zu stiften, weil er Spaß daran hat. Oft löst der Trickster bei anderen Figuren eine Wandlung aus, er selbst bleibt aber der alte.

⁴³ vgl. ebd.,: 151ff.

5 Definition der untersuchten Medien

Die beiden vorliegenden Filme wurden, um eine uneingeschränkte Nutzung gewährleisten zu können, als Kauf-DVD erworben. Es handelt sich bei beiden Filmen um die jeweils ungeschnittene Kinofassung in der deutschen Synchronisation. Nachfolgend wird aufgelistet, in welcher Form die Filme rezipiert wurden. Dabei handelt es sich um keine Auflistung der genauen Inhalte, inkl. Bonusmaterialien, der DVDs, sondern es werden lediglich die technischen Gegebenheiten, unter denen die Filme untersucht wurden, aufgezeigt.

Technische Details:

Tabelle 1: Techn. Begebenheiten unter denen George A. Romeros Dawn of the Dead untersucht wurde

George A. Romeros – Original Dawn of the Dead (dt. Zombie)	
Format	DVD
Version	Red Edition (ungekürzt)
Ländercode	2 (PAL)
Laufzeit	156 Min.
Bildformat	1,66:1 (Widescreen)
Ton	Deutsch



*Abbildung 2:
Titelbild der Untersuchten Version
(schnittberichte.com. Dawn of the Dead [1978]
01.07.3013)*

Tabelle 2: Techn. Begebenheiten unter denen Zack Synders Dawn of the Dead untersucht wurde

Zack Synders – Remake Dawn of the Dead	
Format	DVD
Version	Original Kinoversion
Ländercode	2 (PAL)
Laufzeit	96 Min.
Bildformat	2,35:1 (Anamorph Widescreen)
Ton	Deutsch



*Abbildung 3:
Titelbild der Untersuchten Version
(schnittberichte.com. Dawn of the Dead [2004]
01.07.3013)*

6 Dawn of the Dead Original vs. Remake

6.1 Inhaltsangaben und Verhalten der Charaktere

6.1.1 Original : Dawn of the Dead (1978) – George A. Romero

Zu Beginn des Films sehen wir Francine, die im Regieraum eines Fernsehsenders schläft. Man merkt ihr deutlich an, dass sie einen Alptraum hat. Kurz darauf weckt ein Kollege sie und eine Arbeitskollegin, die neben ihr schlief, auf. Dabei schrickt sie auf und ihr Kollege ermahnt sie, nicht durchzudrehen, denn sie hätten auch ohne sie schon genug Verrückte. Als sich die beiden aufgerichtet haben, sehen sie vor sich, wie im Studio gerade eine Show aufgezeichnet wird, bei der der Moderator mit seinem Gast, einem Sprecher der Regierung, über die möglichen Ursachen der ausgebrochenen Seuche, die Tote wieder auferstehen und auf die Lebenden losgehen lässt, streitet. Ihre Kollegin kommentiert das Geschehen damit, dass sie das Gefühl habe zu träumen. Francine entgegnet nüchtern, dass dies leider nicht der Fall sei.

Eine weitere Kollegin kommt in die Regie, gibt Francine eine Kaffee und erzählt ihr, dass langsam die Crew durchdrehe, einige sogar schon abgehauen seien und sie nicht wisse, wie lange sie noch senden könnten. Zwei andere Kollegen lassen sich darüber aus, dass sie die Liste der Rettungsstationen nicht auf Sendung schalten können, da mittlerweile die meisten davon schon zerstört sind. Francine hört dies und fragt einen ihrer Kollegen, ob sie die aktuelle Liste der Stationen haben könne. Er gibt ihr zwar eine, verweist aber darauf, dass auch auf dieser einige stünden, die zerstört worden seien. Ein Kollege ruft ihr daraufhin zu, dass sie ihm die Liste geben solle, was sie ihm aber unter der Begründung, dass sie ihm keine veraltete Liste geben werde, welche die Leute in die Irre führen würde, verweigert. Erst später, als sie die Liste selbst noch einmal überarbeitet hat, gibt sie sie ihm.

Währenddessen bricht im Studio Empörung aus, als der Gast erklärt, dass man das Gehirn der an der Seuche gestorben Personen zerstören müsse, da diese sonst Jagd auf die noch Lebenden machen würden. Die Situation verschlimmert sich noch, als sich der Chef des Senders lauthals darüber beschwert, dass die Einblendungen der Rettungsstationen kurz wegen der Aktualisierung gestoppt wurden, was fast die gesamte Regie-Crew dazu bewegt, zu gehen. Selbst ein verzeifelnder Ruf des Chefs ins Studio, dass jeder der weiter in der Regie arbeite, das dreifache verdienen werde, bringt niemanden dazu, zurückzukommen – im Gegenteil, er wird sogar von der übrigen Crew aus der Regie verwiesen.

Als der Gast der Sendung danach weiter erklärt, dass der Grund dafür, dass die Untoten Lebende angriffen, der Hunger nach ihrem Fleisch sei, verstärken sich die Empörung und der Unmut ihm gegenüber weiter. Dies geht sogar so weit, dass Crewmitglieder die Sendung stören und ihn mit Zetteln bewerfen. Weiters erklärt er, dass diese Maßnahmen durchgeführt werden müssen, egal ob dies gegen die Pietätsvorstellungen der Bevölkerung gingen oder nicht und dass alle Bürger, egal wie sicher ihr Heim zu sein scheint, sich in von der Regierung speziell gesicherten Gebäuden in der Innenstadt einzufinden haben, während speziell ausgebildete Mitglieder der Nationalgarde die Entsorgung der Leichen bzw. Untoten übernimmt.

Nun verlässt sogar einer der Kameramänner seinen Posten, dessen Aufgabe von Francine sofort übernommen wird. Ihr Freund Stephen, ein Verkehrspilot des Senders, hat in der Zwischenzeit das Studio betreten und teilt Francine mit, dass er sie um Punkt neun Uhr abends auf dem Dach des Senders mit seinem Hubschrauber abholen werde. Francine will ihm begreiflich machen, dass sie zu arbeiten hat, aber darauf nimmt er keine Rücksicht. Als ein Kollege ihren Kamerajob übernimmt und ihr sagt, dass ab Mitternacht ohnehin der normale Betrieb gegen eine Notsendung getauscht werde und sie somit ihre Aufgabe erfüllt habe, beschließt sie mit Stephen zu fliehen.

An einem anderen Ort sieht man unterdessen, wie ein Einsatzkommando der Polizei ein Gebäude umstellt, in dem sich Menschen verschanzt haben, die der "Evakuierung" der Regierung nicht Folge leisten wollen. Auf dem Dach machen sich drei Mitglieder des Einsatzkommandos – Roger, ein nervöser Neuling, sowie ein schießwütiger älterer Kollege – bereit, einzugreifen. Roger versucht dem Neuling Mut zuzureden und beobachtet argwönisch, wie sein anderer Kollege davon spricht, dass man einfach alle Einwohner des Gebäudes abknallen sollte. Plötzlich stürmen einige Hausbesetzer auf das Dach des Gebäudes und eröffnen das Feuer auf die Polizisten, wobei der Neuling sofort tödlich getroffen wird und in Rogers Armen zu Boden sinkt.

Ein wilde Schießerei bricht aus, woraufhin die Polizei das Gebäude stürmt. Kurz bevor Roger in das Gebäude eindringen kann, stellt er einen der Besetzer und entwaffnet ihn. Dieser reißt sich aber los und flieht. Er wird sofort von den anderen Polizisten erschossen. Nachdem das Einsatzkommando das Gebäude mit Tränengas geflutet hat, stürmen die Polizisten in einem wilden Durcheinander in das Gebäude und räumen es. Rogers schießwütiger Kollege macht dabei Jagd auf die Bewohner des Gebäudes und erschießt jeden, egal ob dieser bewaffnet ist oder nicht. Roger will ihn daran hindern und wird dabei selbst von ihm angegriffen. Peter, ein anderes Mitglied des Einsatzkommandos, erschießt daraufhin den wild um sich schlagenden Kollegen. Als das Kommando in einer der geöffneten Wohnungen auf mit der Seuche infizierte Untote trifft, wird es sofort angegriffen. Die Polizisten tun sich schwer, auf die Ungeheuer zu schießen, weil sie noch immer menschliche Züge in ihnen sehen. Einer

der Untoten kann ihnen entkommen und läuft in Richtung seiner früheren und gerade fliehenden Frau. Einige Polizisten wollen sie davon abhalten, zu ihm zu laufen, aber sie schafft es, sich loszureißen. Als sie ihn umarmt, beißt er ihr einige Stücke Fleisch aus dem Körper, bevor die Polizisten ihn erschießen können.

Während dessen kümmert sich Roger um einen Teamkollegen, der mit den Dingen, die er gesehen hat, nicht zurechtkommt. Ein anderer, jüngerer Kollege erschießt sich sogar. Als Roger dies sieht, läuft er in den Keller, um sich zu beruhigen. Dort trifft er auf Peter, der sich ebenfalls eine kurze Auszeit zu gönnen scheint. Sie kommen ins Gespräch und Roger erzählt ihm davon, dass er eine Möglichkeit hätte, heute Nacht mit einem befreundeten Verkehrspiloten zu fliehen. Plötzlich öffnet sich eine Kellertür und ein einbeiniger Priester tritt hindurch. Er teilt ihnen mit, dass die Bewohner des Hauses nun der Polizei gehorchen werden und erklärt, dass sie einfache Menschen seien, die ihre Toten nicht ohne Weiteres herausgäben. Danach sagt er ihnen, dass sich in dem Raum, aus dem er gerade gekommen ist, viele Leichen befinden, denen er gerade die letzte Ölung gegeben hat und dass die Polizisten deswegen mit ihnen tun können, was sie für richtig halten. Er erklärt ihnen, dass sie noch stärker als die Kreaturen seien, dies werde aber nicht von Dauer sein. Mit den Worten "Wenn die Toten aufstehen, Seniores, müssen wir das Morden beenden oder wir werden untergehen" verlässt er den Keller des Hauses.

Als Roger und Peter den von dem Priester angesprochenen Raum öffnen, schrecken sie vor dem, was sie sehen, zurück. Unzählige Untote laben sich in einer Ecke des Raumes am Fleisch von Menschen. Peter zögert, erschießt dann aber einen nach dem anderen. Als er nachladen muss, ist er so geistesabwesend, dass er nicht einmal bemerkt, dass eines der Ungeheuer auf ihn zukriecht, um ihn zu beißen. Roger bemerkt dies und erschießt den Untoten. Danach erschießt er auch noch die restlichen Ungeheuer. Als alle erschossen sind, fragt Roger Peter, warum die Bewohner die Leichen aufbewahren würden. Dieser entgegnet, dass sie auf ihre Art an ein ewiges Leben glauben. Währenddessen, in einem anderen Teil des Gebäudes, durchbricht die Polizei eine blockierte Tür. Als die Polizisten erkennen, dass sich dahinter unzählige Untote befinden, ist es bereits zu spät und sie werden von ihnen überrannt.

Nun sehen wir, wie der Hubschreiber, in dem sich Stephen und Francine befinden, an einem Hanger landet, wo sie auf Roger warten und den Helikopter auftanken wollen. Stephen steigt aus und fordert Francine auf ihm zu helfen. Diese leistet ihm Folge, flüchtet aber sofort in seine Arme, als sie eine Toten vor dem Zapfhahn liegen sieht. Stephen beruhigt sie und betankt den Helikopter. Er zeigt ihr, wie sie den Zapfhahn festhalten muss und begibt sich in das Innere des Hangars. Im Inneren hört Stephen, wie jemand über Funk versucht mit dem Hangar Kontakt aufzunehmen. Als er die Person untersucht, die vor dem Funkgerät über den Tisch gelehnt ist, erkennt er, dass

sie tot ist und teilt dies dem Funker an der anderen Leitung mit. Plötzlich werden sie von Polizisten überrascht, die äußerlich eher Plünderern gleichen. Sie bedrohen die beiden und denken sogar darüber nach, ihnen den Helikopter wegzunehmen. Erst als Roger und Peter mit einem Polizeiauto dazukommen können die beiden die Situation auflösen und die vermeintlichen Polizisten beladen ein Boot, um damit zu fliehen. Nachdem Roger Stephen erklärt, wer Peter ist und dass dieser mit ihnen gehen werde, informiert er noch schnell die Polizisten, dass sie sich lieber beeilen sollen, da er gehört habe, dass die Docks bald blockiert werden würden. Als sie gerade alle in den Helikopter steigen und Stephen Francine beruhigt, fragt sie noch einer der Polizisten um eine Zigarette. Die Gruppe teilt ihm mit, dass sie keine Zigaretten haben und fragen ihn, wohin sie mit ihren Boot fahren würden. Er antwortet, dass sie versuchen zu einer der vielen Inseln zu kommen. Auf die Frage, wohin die Gruppe fliehen wolle, bekommt er nur "direkt nach oben" als Antwort.

Danach startet der Helikopter und Francine und Roger stecken sich eine Zigarette an. Während sie starten fragt Peter, ob irgendjemand von ihnen Familie zurücklassen würde. Francine bejaht und meint, sie würde einen Exmann zurücklassen, Roger eine Exfrau und betrachtet dabei seine Ehering, den er noch immer trägt und Peter erzählt, dass er zwei Brüder zurücklasse. Während des Flugs fragt Francine Peter über seine Brüder aus. Er erzählt ihr, dass einer der beiden im Gefängnis sitze und der andere Profispieler sei. Als er fragt, ob Stephen ihr Mann sei, antwortet Francine mit "meistens" darauf. Am nächsten Morgen ist die Gruppe noch immer unterwegs. Stephen befürchtet einzuschlafen, kann sich aber mit Wasser, welches er von Peter bekommt einigermaßen dagegen wahren. Von ihrem Helikopter aus sehen sie riesige Gruppen von Untoten umhermarschieren. Stephen empfiehlt daraufhin um die Städte einen große Bogen zu machen und erst zu tanken, wenn es vollständig hell sei. Danach fliegen sie über eine Gruppe von Menschen, die unter der Anleitung des Militärs fröhlich biertrinkend auf die Untoten Jagd macht.

Einige Zeit später landet die Gruppe um den Helikopter wieder aufzutanken. Da Roger den Helikopter betankt, beschließt Stephen sich in einem Schuppen umzusehen und auch die beiden anderen vertreten sich die Beine. Peter durchsucht ein kleines Haus und findet dabei einen noch funktionierenden Kaffeeautomaten. Als er sich gemütlich hinsetzen will, um seine Kaffee zu genießen, hört er plötzlich hinter einer der Türen ein verdächtiges Geräusch und schießt in Kopfhöhe auf es. Stephen und Francine, die sich ihm mittlerweile angeschlossen haben, hören dies und laufen aus dem Schuppen. In dem Moment, in dem Stephen aus dem Schuppen tritt, wird er von einem Untoten angefallen, dabei fällt ihm ein Hammer, den er sich als Waffe mitgenommen hatte, aus der Hand. Francine sieht regungslos dabei zu, wie ihr Freund Stephen mit dem Ungeheuer ringt und dabei versucht seinen Hammer zurückzuerlangen. Schließlich bekommt er diesen zu fassen und schlägt damit dem Monstrum den Schädel ein.

Danach läuft er zu Francine, verteidigt sie gegen einen weiteren Zombie und zerrt sie dann in Richtung des Helikopters. Auch Roger wird beim Betanken des Helikopters von einem Untoten angegriffen. Dieser gerät allerdings dabei mit dem Kopf in die sich drehen Rotorblätter, was ihn tötet. Danach holen sich die beiden Männer ihre Gewehre aus dem Helikopter, um diesen zu verteidigen. Peter steht noch immer vor der Tür, hinter der er zuvor das Geräusch gehört hatte, als diese plötzlich aufspringt und zwei Untote Kinder ihn anfallen. Er schafft es zwar diese abzuschütteln und zu töten, als er aber erkennt, dass die Wesen, die er erschossen hat, früher Kinder waren, bleibt er kurz stehen und hält inne. Währenddessen versucht Stephen einen Untoten zu stoppen und schießt mehrmals auf ihn, was das Ungeheuer nicht davon abhält weiter auf ihn zuzugehen. Roger sieht dies und tritt demonstrativ vor Stephen und schießt dem Untoten in den Kopf, woraufhin dieser sofort tot umfällt. Als Peter das Haus, in dem er sich befindet, verlassen will, kommt ihm plötzlich ein weiterer lebender Toter entgegen. Peter sieht hinter dem Ungeheuer schon Stephen, der es ins Visier nimmt und geht in Deckung. Stephen schießt einige Male auf das Ding, schafft es aber dabei nicht seine Kopf zu treffen. Ein Schuß davon trifft sogar beinahe Peter. Abermals stellt sich Roger vor ihn und erschießt den Untoten mit einem gezielten Schuss in den Kopf. Kurz darauf geht Peter auf Stephen zu, der gerade Francine tröstet, richtet seine Waffe auf ihn und ermahnt ihn niemals seine Waffe auf einen Menschen zu richten.

Im Hubschrauber angekommen unterhält sich die Gruppe über den weiteren Verlauf der Reise. Stephen erklärt ihnen, dass der Treibstoff nicht ausgereicht hätte, um den Helikopter vollzutanken und dass sie bald wieder neuen brauchen würden. Roger empfiehlt dabei große Städte zu meiden, denn in kleinen Gruppen würden sie mit den Ungeheuern fertig werden, woraufhin Peter flapsig erwähnt, dass vorhin keiner von den Untoten da war, der ihm fast das Lebenslicht ausgeblasen hätte und schaut dabei Stephen herausfordernd an, der darauf sichtlich provoziert reagiert und von Roger zurück gehalten werden muss. Peter erklärt weiter, dass sie sich alle klar machen müssen, dass sie Flüchtlinge und somit Gesetzlose seien. Francine unterbricht die Diskussion, um klar zu machen, dass Stephen erst etwas Schlaf brauche. Auf ihrer Reise sehen sie plötzlich ein Einkaufszentrum unter sich und beschließen zu landen.

Stephen bemerkt nach der Landung, dass auch hier alles voller Untoter zu sein scheint und deutet der Gruppe wieder zurück in den Helikopter zu kommen. Roger hält ihn aber zurück, denn er wolle sich erst selbst ein Bild davon machen. Von einem der Dachfenster aus sondieren die beiden Polizisten die Lage. Sie erkennen, dass der zweite Stock völlig frei von Ungeheuern ist und sich diese nur im ersten Stock aufhalten, auch Strom scheint noch vorhanden zu sein. Was im Erdgeschoss vor sich geht, können sie nicht erkennen, deshalb beschließen sie sich im Einkaufszentrum umzusehen. Francine blickt hinunter auf die Untoten und fragt Stephen, was wohl der Grund dafür sei, warum die Untoten in das Einkaufszentrum kämen. Dieser vermutet,

dass es sich dabei um so etwas wie einen Instinkt handle, eine Erinnerung an ihr früheres Leben, wo die Einkaufszentren eine große Rolle spielten. Nach einer Weile entdeckt Roger unter einem Dachfenster ein Vorratslager für die Zivilverteidigung. Peter schlägt das Fenster ein und steigt hinunter in das Lager, dicht gefolgt von Roger. Etwas später lässt sich auch Stephen hinunter und hilft dann Francene bei ihrem Abstieg.

Die beiden Polizisten kontrollieren Raum für Raum. Nach einigen Räumen kommt Roger zu dem Schluss, dass dies ein guter Unterschlupf sei. Francine kommentiert dies damit, dass sie sich darüber beschwert, dass es nur haltbare Ware, also Büchsenfleisch und dergleichen, gibt. Nachdem sie den einzigen Zugang, der sie vom Rest des Einkaufszentrum trennt, verbarikiert haben, richten sie sich ein Nachtlager ein. Während Stephen in einer Ecke liegt und schläft, unterhalten sich die drei anderen. Roger bietet Francine ein Stück Dosenfleisch an, diese lehnt aber angewidert ab. Danach spricht er Peter darauf an, dass auch er etwa Schlaf gebrauchen könne. Dieser wird aber vom Gedanken wachgehalten, dass sich unter ihnen alles, was sie benötigen würden, befindet und erklärt Roger, dass das Gebäude zwar riesig sei, aber die Untoten darin nur verstreut auftreten würden. Die beiden beschließen, unter heftigen Protest von Francine, sich die Situation anzusehen. Bevor sie hinunter in die Verkaufsräume des Einkaufszentrums gehen, gibt Peter Francine noch ein Gewehr und erklärt ihr, dass man damit ziemlich leicht schießen könne, sie sich aber vor dem Rückstoß in Acht nehmen müsse. Falls jemand anderes außer sie die Treppe hochkomme, dann solle sie umgehen mit den Helikopter verschwinden. Abschließend weißt er sie noch darauf hin, dass sie und Stephen bald eine Schießerei hören werden, sie sich aber keine Sorgen machen brauche, da sie oben sicher sei.

Ihr Weg führt die beiden durch einen Maschinenraum, in dem sie einen Schlüsselbund, welcher alle Schlüssel des Hauses zu tragen scheint, und einige Walkie Talkies finden. Im oberen Teil der Haupthalle angekommen schlägt Roger vor, die Läden nach Waren zu überprüfen. Peter entgegnet aber, dass es klüger sei zuerst zu testen, welcher Schlüssel für welchen Laden passen würde. Roger willigt ein und die beiden ziehen sich in den Steuerraum zurück und vergleichen die Lagepläne mit den Schlüsseln. Als sie fertig sind meint Roger, dass es nicht schade die Kaufhausmusik anzumachen, um damit etwas den Lärm zu überspielen den sie gleich machen werden. Peter willigt ein und bittet ihn darum gleich den Strom für alle Gerätschaften und Systeme einzuschalten und nicht nur für die Musik. Als Francine den Lärm der Musik hört, weckt sie Stephen auf, der den beiden zu Hilfe eilt. Wieder in der Haupthalle angekommen besprechen Peter und Roger kurz was sie aus den Läden "kaufen" würden. Roger meint, er brauche Feuerzeugbenzin, was beiden als Grund sich mit den Untoten anzulegen reicht. Sie öffnen die Tür zu einen der Läden, unter leichter Gegenwehr der Untoten und schließen sich danach wieder darin ein. Voller Freude laufen sie jubelnd

durch den Laden und reden darüber, was sie alles mitnehmen werden. Danach statten sie sich mit diversen Luxusgütern aus. Als Roger Peter fragt, wie sie dies alles tragen sollen, kommt dieser gleich darauf mit einem Transportwägelchen um die Ecke. Nachdem sie den Wagen vollgeladen haben, stellen sie ihn vor die Tür, durch die sie schon den Laden betreten haben. Nun laufen sie in den unteren Teil des Ladens und lenken die Aufmerksamkeit der Untoten auf sich. Währenddessen durchsucht Stephen, der noch immer auf der Suche nach den beiden ist, den Kontrollraum, in dem er einen Ordner mit Plänen für das Einkaufszentrum findet. Plötzlich meint er etwas im Maschinenraum gesehen zu haben und macht sich auf nachzusehen. Durch die lauten Geräusche der Maschinen gerät Stephen in Panik und schießt wild um sich, jedoch ohne etwas zu treffen. Als er schließlich den Untoten entdeckt, den er vermutlich zuvor gesehen hatte, ist die Munition seines Revolvers leer. Verzweifelt versucht er nachzuladen und schafft es schlussendlich dem Ungeheuer eine Kugel in den Kopf zu jagen. Roger und Peter hören die Schüsse und vermuten, dass diese von einem Rettungstrupp kommen, den sie auf keinen Fall verpassen möchten. Schnell laufen sie hoch in den ersten Stock und öffnen die Tür des Ladens, woraufhin Peter sich gleich den Wagen greift und damit in Richtung ihres Verstecks läuft – unter Feuerschutz von Roger. Kurz vor dem Versteck trifft er auf Stephen, der gerade von einigen Untoten angegriffen wird. Er hilft ihm und läuft, um die Untoten von der Tür wegzulocken, mit ihm wieder zurück in den Laden, den Wagen mit den Vorräten lässt er stehen. Im Laden angekommen wiederholen sie wieder den Trick, bei dem sie die wandelnden Toten erst in den ersten Stock locken, um dann wieder durch den zweiten Stock zu fliehen. Auf ihrem Weg wird Roger von einem Untoten angegriffen, der ihn zu Boden reißt. Peter kann das Monster aus Angst Roger zu treffen nicht erschießen, aber Roger schafft es ihn mit einem Schraubenzieher zu erstechen. Als sie wieder aus dem 2. Stock in Richtung ihres Verstecks fliehen wollen, hält sie Peter zurück. Er erklärt ihnen, dass das Risiko die Monster in ihr Versteck zu locken zu groß sei. Besser wäre es, wenn sie vorsichtig und ohne die Untoten auf sich aufmerksam zu machen Vorräte in ihr Versteck bringen würden, denn dann könnten sie es dort lange aushalten und über Fernsehen und Radio den Verlauf der Seuche beobachten. Die beiden anderen willigen ein. Stephen zeigt ihnen daraufhin, dass es in der Nähe einen Fahrstuhlschacht gibt, über den sie in ihr Versteck gelangen können. Nachdem sie mit den Utensilien aus den Laden einen Lüftungschacht innerhalb des Fahrstuhlschachtes geöffnet haben, gelangen sie wenig später in den Korridor, der in das Treppenhaus und schließlich in ihr Versteck führt. Sie nehmen sich ihre Vorräte, die dort noch immer stehen und laufen hoch in ihr Versteck.

Oben angekommen sehen sie, dass Francine von einem Untoten, der die Kleidung der Hare Krishna trägt, angegriffen wird. Stephen will ihn erschießen, wird aber von Roger zurückgehalten, der ihm sagt, dass Schüsse Untote auf ihr Versteck aufmerksam machen würden. Roger erschlägt daraufhin den Untoten mit seinem Gewehrkolben

und trägt ihn gemeinsam mit Peter nach draußen. Stephen kümmert sich um Francine und versucht sie damit aufzubauen, dass er ihr erzählt, welche tollen Schätze sie erbeuten konnten und dass das Einkaufszentrum für sie die perfekte Zuflucht sei. Danach holen sie die restlichen Vorräte aus dem Wagen und stellen einen Fernseher und ein Radio auf, essen und trinken Alkohol. Francine sitzt im anderen Zimmer im Dunklen, raucht und hört ihnen zu. Der Fernseher gibt nur ein Testbild von sich, woraufhin Stephen meint, dass dies immerhin noch heißen würde, dass die Fernsehstationen noch senden. Über Radio hören sie unter anderem dass der Sender, bei dem Francine und Stephen gearbeitet hatten, bereits verwüstet wurde und es dort keine Überlebenden mehr gäbe. Stephen ärgert sich daraufhin, dass sich die Menschen nicht einfach organisieren und angemessen verteidigen würden, denn immerhin haben sie es ja auch ohne große Gegenwehr der Untoten geschafft. Peter relativiert dies sofort damit, dass sich die Monster sehr wohl gewehrt haben und dass sie nur Glück hatten. Weiters erklärt er, dass wenn er die Untoten unterschätzen würde, er selbst gefressen werde, denn die Monster haben einen entscheidenden Vorteil, sie denken nicht. Als im Stephen daraufhin erklären will, dass doch alles so einfach sei, entgegnet Peter, ob er wirklich den Mumm hätte auch etwa seine Freundin zu töten, wenn sie zu einem Untoten geworden wäre. Stephen stockt und gibt keine Antwort. In diesem Zusammenhang spricht Peter Francines Gesundheitszustand an, der sich seiner Meinung stark verschlechtert hat. Stephen erzählt ihnen, dass Francine im dritten Monat schwanger sei, woraufhin Roger sofort meint, dass sie mit ihr irgendwo, wo ein Arzt zu gegen sei, Zuflucht suchen müssen. Peter winkt aber ab und meint, sie haben hier alles, was sie brauchen würden. Danach fragt er Stephen, ob er das Baby wegmachen wollen würde, noch wäre es nicht zu spät und er kenne sich mit sowas aus. Stephen verneint und setzt sich zu Francine in das andere Zimmer. Sie beklagt sich, dass sie niemand frage, was sie denke und bittet Stephen, dass sie vom Einkaufszentrum weg nach Kanada fliehen. Dabei wirft sie ihm sogar vor, von dem Ort hypnotisiert zu sein. Stephen erklärt ihr, dass eine Flucht nach Kanada zu gefährlich sei und dass sie hier im Einkaufszentrum alles haben würden, was sie brauchen. Als er keine Zustimmung von Francine erfährt, schlägt er vor zu schlafen und empfiehlt ihr die Zeit im Einkaufszentrum als Pause zu sehen.

Danach sieht man einen Fernsehbericht, in dem ein Wissenschaftler erklärt, dass es sich bei den Untoten nicht um Kanibalen handle, da es sich bei ihnen um keine Menschen mehr handelt und der Ausdruck Kanibalismus nur auf Menschen anwendbar ist. Weiter erklärt er, dass sie aber sehr wohl das Fleisch von Menschen fressen. Allerdings nur das Fleisch von lebenden Menschen, also warmes Fleisch. Sie verfügen über so gut wie keine Intelligenz, aber einige Verhaltensmuster und Grundabläufe aus ihrem früheren Leben können sie noch ausführen, wie etwa das Hantieren mit einfachen Werkzeugen. Ihre einzige Triebfeder sei, so erklärt er weiter, das Verlangen nach Nahrung. Francine geht an einem Fernseher vorbei und wir sehen, dass wir eben

diesen Fernsehbericht, der gerade im Fernsehen läuft, gesehen haben. Ein weiterer Bericht befasst sich mit den Gründen der Seuche und es wird erklärt, dass Wissenschaftler vermuten, dass es sich dabei um eine Virusinfektion handle. Währenddessen besprechen die drei Männer auf dem Dach, ob sie einige LKWs von einer nahegelegenen Fabrik holen und damit die Eingänge verbarrikadieren sollen. Als sich die drei wieder zurück nach unten zu Francine begeben, entschuldigt sich diese dafür, dass sie sie nicht mit heißem Kaffee und Frühstück empfangen habe, aber ohne Herd sei auch die beste Hausfrau machtlos. Danach stellt sie klar, dass sie es nicht gut finde, dass nun alle wissen, dass sie schwanger sei und dass sie nicht milder behandelt werden wollen würde als die anderen. Sie wolle ein vollständiges Mitglied der Gruppe sein und bei allen Entscheidungen miteinbezogen werden. Peter findet diesen Vorschlag sehr gut, sagt ihr aber auch, dass sie erst ein vollwertiges Mitglied sei, wenn sie sich selbst verteidigen könne. Francine erklärt weiter, dass es wichtig sei, dass jeder den Hubschrauber fliegen könne, falls Stephen etwas zustossen würde, außerdem verbietet sie es, dass sie noch einmal ohne Waffe zurückgelassen werde, woraufhin ihr Stephen wütend seine Waffe und Munition gibt. Francine erkennt, dass sie etwas zu schroff war und entschuldigt sich bei ihm. Er nimmt die Entschuldigung an.

Danach machen sich die drei Männer daran die LKWs zu besorgen. Roger und Peter schließen die jeweiligen LKWs kurz und Stephen beobachtet die Situation vom Hubschrauber aus. Roger scheint der Umgang mit den Untoten mittlerweile Spaß zu machen. Laut jubelnd schlägt er diejenigen zu Boden, die sich ihm im Weg stellen. Peter bemerkt dieses leichtsinnige Verhalten und ermahnt Roger disziplinierter zu sein. Dieser reagiert aber nicht darauf und macht sich fröhlich daran, einen weiteren LKW kurzzuschließen, dabei vergisst er allerdings dessen Tür zu schließen. Stephen erkennt, dass sich einige Untote dem geöffneten LKW nähern und versucht ihm mittels Tiefliegen darauf aufmerksam zu machen. Als Roger bemerkt, dass etwas nicht stimmt, wird er auch schon von einem der Ungeheuer angegriffen. Peter bemerkt dies und kommt ihm zur Hilfe. Im letzten Moment schafft es Peter den Angreifer zu erschießen. Dabei spritzt Blut in Rogers Gesicht und er bleibt einige Momente betroffen liegen und wischt es dann weg. Kurz darauf wird er von einem weiteren Ungeheuer angegriffen, dass mit einem Schraubenschlüssel das Fahrerfenster einschlägt. Peter will Roger abermals helfen, dieser versperrt ihm aber das Schussfeld und erschießt den Zombie selbst. Peter bemerkt, dass Roger psychisch angeschlagen ist und fragt ihn, ob er ok sei. Dieser bejaht und fährt den LKW zu seinem Bestimmungsort. Auf dem Weg dorthin überfährt er in einer Art Blutransch unzählig der Kreaturen. Nachdem Roger mit dem LKW einen der Eingänge blockiert hat, wird er von Peter abgeholt und er versucht zu ihm in den LKW zu klettern. Dabei bemerkt er weitere Untote und schießt auf sie. Peter bittet ihn damit aufzuhören und in das Auto zu steigen, denn jetzt auf die unzähligen Ungeheuer loszugehen würde nichts bringen.

Durch seine Schüsse auf die Monster hatte Roger nicht bemerkt, dass sich einige Untote von hinten genähert hatten, die nun versuchen ihn zu beißen. Kurz bevor einer von ihnen seine Zähne in Rogers Fleisch vergraben kann, erschießt ihn Francine vom Dach des Einkaufszentrums aus. Danach eröffnet sie das Feuer auf die anderen umherstreifenden Toten. Während der Fahrt bemerkt Roger plötzlich, dass er sein Werkzeug in dem anderen LKW vergessen hat. Peter ermahnt ihn daraufhin eindringlich sich zusammen zu reißen, da er nicht nur mit Peters Leben spiele, sondern auch mit seinem eigenen. Roger nimmt sich einen Moment, um wieder die Fassung zu erlangen, danach fahren die beiden zurück, um seine Ausrüstung zu holen. Beim Versuch das Werkzeug aus dem LKW zu bergen, wird Roger von einigen der Ungeheuer gebissen und kann sich nur mit letzter Kraft zurück zu Peter in den LKW retten. Francine schießt vom Dach aus auf die Kreaturen, die sich nun an seinem herausgerissenen Fleisch laben. Als ihn Peter fragt, ob er noch laufen kann, bejaht er dies wütend und ergänzt, dass die Gruppe ohne ihn ziemlich blass aussehen würde.

Zurück im Einkaufszentrum versorgt Francine seine Wunden. Währenddessen besprechen Peter und Stephen wie sie sich am besten der noch im Einkaufszentrum verbleibenden Ungeheuer erwehren können, woraufhin sie beschließen, dass sie dafür mehr Waffen brauchen würden und brechen in einem Waffenladen im Einkaufszentrum ein. Als Peter ein Gewehr mit Zielfernrohr betrachtet, erklärt er, dass es eine Schande sei, dass die einzigen, die sich solch ein Gewehr leisten können, diejenigen seien, die einen Elefanten auf zehn Meter verfehlen würden. Danach nimmt er einen der Untoten ins Visier und erwähnt lässig, dass sich diese schon Mal alle in einer Reihe aufstellen können.

Kurz darauf macht sich die Gruppe daran das Einkaufszentrum von den Untoten zu säubern. Den verletzten Roger schieben sie dabei in einem Wägelchen vor sich her. Untermalt wird dies von afrikanischer Folkloremusik. Sie kämpfen sich in einen der Läden vor, wo sie kurz Schutz suchen und sich den weiteren Verlauf der Aktion überlegen. Peter versucht die Gelegenheit zu nutzen und entschuldigt sich bei Roger dafür, dass er ihn zuvor so harsch zurecht gewiesen habe, was Roger mit "Ich weiß, halt die Klappe" beantwortet und ihn anlächelt. Als sie überlegen, wie sie es schaffen könnten schnell genug alle vier Eingänge des Einkaufszentrums zu verschließen, bemerkt Francine ein Schauauto und erklärt, dass es damit möglich sei relativ geschützt zu den Eingängen zu kommen. Peter, Stephen und Roger machen sich gleich dazu auf das Auto zu kapern – nur Francine bleibt zurück. Kurz bevor Stephen sich den anderen beiden anschließen kann, ermahnt ihn Francine die Tür des Ladens noch abzuschließen. Er schafft es erst nicht den Schlüsselbund von seinem Gürtel zu lösen und wird durch die Wartepause von Untoten eingekreist. Francine bemerkt das dieser Vorgang viel zu lange dauert und bittet ihn darum die Schlüssel bei ihr zu lassen, worauf er ihr die Schlüssel gibt und den anderen folgt. Als Roger gerade dabei

ist in das Auto zu klettern, packt ihn eine Untote an einer seiner Wunden und reißt diese so wieder auf. Er kann sich befreien und setzt sich ans Steuer des Autos. Peter springt auf und setzt sich an den Beifahrersitz, Stephen legt sich in den geöffneten Kofferraum und schießt von dort aus auf sich nähernde Untote. Beim einem der Eingänge angekommen verschließen sie diesen und Peter schaltet die Alarmanlage ein. Auf Stephens Frage, ob das Glas der Tür den Ansturm der Untoten halten werde, bejaht dieser dies und erklärt ihm, dass es sich dabei um Sicherheitsglas handle und man dies nur mit Werkzeug aufbrechen könne. Danach steigen sie ins Auto und fahren weiter. Während ihrer Fahrt zum nächsten Eingang informiert Stephen Francine über Funk darüber, das alles großartig gelaufen sei und ihnen nun nichts mehr passieren könne. Dort angekommen blickt Stephen zurück auf die sich noch im Einkaufszentrum befindenden Untoten und fragt, ob Peter um wie viele es sich wohl noch handle. Dieser antwortet ihm, dass es nicht mehr allzu viele sein können und sie, sobald alle Eingänge verschlossen seien, auf die Jagt nach ihnen gehen werden. Danach nimmt er einen Untoten ins Visier und schießt ihm in den Kopf. Währenddessen blickt Francine durch das Glas eines der Türen des Ladens, in dem sie sich versteckt, in das leblose Gesicht eines Untoten und betrachtet ihn einen Moment lang. Nachdem sie das Einkaufszentrum von den Untoten gesäubert haben, betrachtet die Gruppe noch einmal ihr vollbrachtes Werk und zieht sich dann wieder in ihr Versteck zurück.

Dort angekommen erklärt Peter, dass es das beste sei, den Haupteingang zu ihrem Versteck, nachdem sie alle großen von ihnen benötigten Gegenstände geholt haben, durch eine provisorische Wand zu verstecken und danach nur noch über die Lüftungsschächte in ihr Versteck zu gelangen. Währenddessen versorgt Francine Roger, dessen Zustand sich stark verschlechtert hat. Sie erklärt Stephen, dass sie nicht mehr wisse, wie sie ihm noch helfen solle, denn die Entzündung, hervorgerufen durch die Bisse, breitete sich unaufhaltsam in seinem Körper aus. Peter sagt daraufhin, dass er schon ein halbes Duzend von Leuten mit Bisswunden von diesen Dingen gesehen habe und alle nach spätestens drei Tagen gestorben seien. Ihr Gespräch wird von Roger gestört, der vom anderen Zimmer freudig zu Peter herüber ruft, dass sie es geschafft hätten alle Untoten zu besiegen und noch hier seien. Mit finsterner Miene bejaht Peter dies.

Später sieht man, wie sich Stephen und Roger daran machen die besprochene Mauer zu bauen. Dabei achten sie darauf, dass diese die gleiche Farbe wie die umliegenden Wände hat und man sie somit nicht als künstliche Wand erkennen kann. Als Stephen Francine sucht, findet er sie über die Toilette gebeugt wieder. Sie erbricht sich und bittet Stephen wieder zu verschwinden, da sie nicht wolle, dass er sie so sieht. Nach kurzem Zögern leistet dieser Folge. Wieder bei Peter angekommen teilt ihm dieser mit, dass sie "Aufräumen" müssen, da sonst die Leichen zu stinken beginnen würden. Was

sie dann auch tun und die Leichen in eine der vielen Kühlkammer des Einkaufszentrums bringen. In der Zwischenzeit spaziert Francine gemeinsam mit Roger, den sie wieder in einem Wägelchen vor sich herschiebt, durch das Einkaufszentrum und lässt ihn dann bei dem Brunnen des Einkaufszentrums alleine. Danach sieht man in einer längeren Montage, wie die Gruppe die Vorzüge des Einkaufszentrums genießt. Unter anderem sieht man, wie sich Peter und Stephen mit dem Geld aus den Kassen eindecken. Die Gruppe shopt vergnüglich und vor allem bargeldlos, dabei sogar Basketball spielt, und danach die hauseigene Spielhalle besucht. Francine findet sogar eine Eislaufbahn, die sie freudig befährt. Danach stellen sie sich, beladen mit teuren Mänteln und Schmuck, auf eine Promenade und blicken nach unten auf die Eingänge, wo die Untoten noch immer darauf warten in das Innere des Einkaufszentrums zu gelangen. Stephen meint, dass sie vermutlich hinter ihnen her seien, aber Peter erklärt, dass sie es auf das Haus und nicht auf sie abgesehen haben. Er erklärt weiter, dass sie nicht wissen, was sie hier wollen, aber sie sich darin erinnern, dass sie sich hier wohl gefühlt haben. Als Francine daraufhin fragt, was die Untoten seien, erklärt Peter weiter, dass sie ein Teil von ihnen seien, denn in der Hölle sei kein Platz mehr. Als Michael fragt, was er damit meine, erzählt Peter, dass sein Großvater Voodoopriester gewesen sei und dieser pflegte zu sagen: "Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten auf die Erde."

Danach sieht man, wie sich Roger vor Schmerzen windet. Stephen hält ihn fest umklammert, während ihm Francine Morphinum verabreicht. Sogar Peter, der gerade außerhalb ihres Verstecks an der improvisierten Wand arbeitet, hört Rogers Schmerzensschreie und kommt ebenfalls dazu. Erst als Roger seinen Freund Peter sieht, beruhigt er sich. Danach schickt Peter die beiden anderen aus dem Zimmer. Als die diese das Zimmer verlassen haben, bittet Roger Peter darum ihn zu erschießen, falls er zu einem dieser Dinger werde. Er solle ihn aber erst erschießen, wenn er sich ganz sicher sei, dass Roger wieder als Untoter zurück käme, denn er werde versuchen dies nicht zu tun. Danach stirbt er. Während sich Francine und Stephen eine Sendung ansehen, in der ein Wissenschaftler davon spricht, dass man die Untoten füttern solle, damit sie nicht auf Menschen losgehen und sogar so weit geht, dass er empfiehlt die betroffenen Städte mit Atomwaffen zu zerstört, wacht Peter über seinen toten Freund. Plötzlich bewegt sich das Lacken, welches über den toten Roger liegt und er richtet sich auf. Peter zögert einen Moment und erschießt ihn dann. Währenddessen läuft die Sendung weiter und der Wissenschaftler wiederholt mehrmals, dass der einzige Weg zu überleben sei, seine Intelligenz einzusetzen. Danach begraben Stephen und Peter Roger in der Gartenabteilung, Francine wartet im Raum davor auf sie.

Nun sieht man eine kurze Sequenz, in der Stephen und Francine das Schießen üben, danach sieht man sie bei einem romantischen Abendessen sitzen. Peter spielt dabei den Kellner. Nachdem Peter ihnen das Essen serviert hat, lässt er die beiden alleine

und geht mit einer Flasche Sekt zum Grab seines Freundes Roger. Als die beiden alleine sind, macht Stephen Francine einen Heiratsantrag, diese lehnt aber mit der Begründung ab, dass sie dies nicht annehmen könne. Nun sehen wir eine weitere Sequenz, in der es sich die Gruppe im Einkaufszentrum gut gehen lässt. Später liegen Francine und Stephen nackt nebeneinander im Bett und schweigen sich an.

Einige Monate sind vergangen. Francine trägt mittlerweile einen dicken Babybauch vor sich her und schlendert langsam, Champagner trinkend, durch das Versteck der Gruppe. Oben auf dem Dach vertreibt sich Peter die Zeit mit Squash. Später sieht man, wie sich Francine auftackelt und mit ihrer Waffe vor dem Spiegel posiert, als sie über die Lautsprecher eine automatische Durchsage hört, die ihr verspricht, dass sie, wenn sie bis zu einer gewissen Uhrzeit eine bestimmte Menge an Bons gesammelt habe, sie eine Tüte Herzbonbons gratis bekomme, bleibt sie gedankenversunken sitzen. Später sitzt die Gruppe beim gemeinsamen Essen, welches Francine zubereitet hat, und spielt zusammen Karten. Als Stephen den Fernseher, der nur noch ein monotones Rauschen von sich gibt, einschaltet, fragt ihn Francine, warum er das mache, denn die Fernsehanstalten hätten seit drei Tagen nichts mehr gesendet. Mit den Worten, dass sie dies aber wieder tun können, setzt sich Stephen wieder zu ihnen und lässt den Fernseher laufen. Woraufhin Francine aufsteht und ihn ausschaltet. Als sich diese wieder hingesetzt hat, steht Stephen auf, schaltet ihn wieder ein und setzt sich wieder. Francine kommentiert dies mit den Worten: "Was haben wir uns nur angetan".

Danach sieht man, wie Stephen den Hubschrauber mit einigen Vorräten belädt und Francine das Fliegen des Helikopters beibringt. Als sie eine erfolgreiche Landung durchführt, fallen sie sich glücklich in die Arme. Bei ihrer Flugstunde werden die beiden von einer Gruppe Rocker beobachtet. Ihr Führer, ein dunkler bärtiger Rocker, der sich mit einem springmesserartigen Kamm den Bart zurechtstreicht, beschließt, auf die Frage seines Lakain hin, dass sie Nachts angreifen werden. Etwas später nimmt dieser mit den Bewohnern per Funk Kontakt auf, um herauszufinden, mit wie vielen Personen sie es zutun haben werden. Er selbst gibt an, dass seine Gruppe nur aus drei Leuten bestünde, was die vielen anderen Rocker, welche um ihn stehen, in lautes Gelächter ausbrechen lässt. Francine glaubt ihm und will mit ihm Kontakt aufnehmen, aber Peter unterbricht sie und ermahnt sie zuzuhören. Als sie nicht sofort reagieren droht ihnen der Lakai an sie zu stürmen, woraufhin die beiden Männer aufstehen, um sich ein Bild von der Situation zu machen. Währenddessen bereiten die Rocker ihren Angriff vor und rüsten sich mit Waffen aus. Auf dem Dach angekommen müssen Peter und Stephen erkennen, dass sich schon eine riesige Schlange aus Motorrädern auf das Einkaufszentrum zubewegt. Als Peter meint, dass diese Rocker es schaffen werden ihre LKW's zu überwinden und in das Einkaufszentrum einzudringen, entgegnet Stephen, dass die Horde wohl an den Massen von Untoten nicht vorbeikommen

würden, aber Peter entgegnet, dass wenn sie es bis jetzt ausgehalten haben, es sich um Profis handle und diese vermutlich leicht mit den Monstern fertig werden würden.

Wieder unten angekommen fragt Francine sie nach der Lage. Stephen teil ihr mit, dass es sich um ungefähr 20 Rocker handle, was vermutlich gelogen ist, und sagt sie würden die Schutzgitter der Läden herunterlassen, um so ihre Anwesenheit verschleiern zu können. Peter und Stephen sprechen sich noch kurz ab und verteilen sich dann auf die Stockwerke des Einkaufszentrums, um die Rollläden herunterzulassen. Außerhalb des Gebäudes sondieren die Rocker derweilen die Lage. Einer von ihnen teilt dem Lakaien mit, dass sie es mit etwa ein bis zweihundert Untoten zutun hätten und das sie damit locker fertig würden. Dieser ermahnt ihn trotzdem vorsichtig zu sein, da sich die Untoten ansonsten einen nach dem anderen von den Motorrädern holen werden. Danach gehen die Rocker mit voller Freude auf die Monster los und machen sich daran die LKWs wegzuschaffen. Währenddessen bemerkt der Lakai, dass der beste Eingang die große Vordertür sei und weist alle an diese aufzubrechen. Untote, die sich ihnen dabei in den Weg stellen, töten sie mit lautem Gelächter. Als die große Eingangstür aufgeht, lösen sie damit den Alarm aus, woraufhin Peter Stephen darüber informiert, dass sie sich nun im Inneren befinden, er müsse sich aber keine Sorgen machen, denn durch die offenen Tore würden so viele Untote eindringen, dass sie mit denen genug beschäftigt seien. Er weist ihn an sich nicht einzumischen und sich zurückzuziehen.

Als Stephen sich gerade zurückziehen will, hält er kurz inne und denkt nach und läuft dann wieder zurück und beobachtet die Rocker beim ziellosen Plündern. Nicht einmal die Untoten werden verschont, ihnen klauen sie den Schmuck von den Fingern, besprühen sie mit Wasser oder bewerfen sie mit Cremetorten. Nun merkt Peter, dass sich Stephen nicht zurückgezogen hat und versucht mit ihm per Funkt Kontakt aufzunehmen. Dieser pirscht sich immer näher an die Rocker an und eröffnet schließlich sogar das Feuer auf sie. Peter versucht ihn zu stoppen und bemüht sich ihm zu erklären, dass die Rocker nur an ihrer Beute interessiert seien und er sich deshalb nicht sehen lassen dürfe, aber er erhält keine Antwort von Stephen. Kurz darauf entdecken die Rocker Stephen, woraufhin ihm Peter mitteilt, dass er es jetzt geschafft habe und dass sie sich jetzt mit den Rockern rumschlagen müssen. Bei seiner Fahrt durch das Einkaufszentrum wird der Anführer der Rocker von einem Untoten vom Motorrad gestoßen, wobei er ihn wütend mit einer Machete totschießt. Danach sieht man in mehreren Aufnahmen, wie die Rocker ihre untoten Opfer blutrünstig mit verschiedensten Waffen abschlachten. Als die Rocker in den Laden eindringen, in den sich Stephen mittlerweile zurückgezogen hat, beginnt auch Peter auf diese zu schießen. Stephen schafft es zwar sich in einen Aufzug zu retten und in ein anderes Stockwerk zu fahren, aber Peter wird von den Rockern entdeckt, die sofort die Verfolgung aufnehmen. Als plötzlich der Strom ausfällt, schafft er es in letzter Sekunde

sich in einen Lüftungsschacht zurückzuziehen. Durch den Stromausfall ist Stephen im Aufzug gefangen und versucht verzweifelt mit Peter Kontakt aufzunehmen – ohne Erfolg. Stephen klettert auf das Dach des Fahrstuhles und versucht so auf eine andere Etage zu gelangen. Unglücklicherweise schafft es Stephen in diesem Augenblick den Strom wieder einzuschalten und der Aufzug setzt sich in Bewegung. Stephen erschrickt und verliert dabei seine Waffe, die den Aufzugschacht hinunterfällt. Als sich die Tür des Fahrstuhles öffnet, schießt ihm einer der Rocker in den Arm, bevor er von einem anderen weggezerrt wird. Währenddessen hat sich Peter wieder in die Lüftungsschächte zurückgezogen und schafft es, unter anderem, den Anführer der Rocker von dort aus zu erschießen. Diejenigen, die nicht durch Peters Schüsse sterben, werden von den umherwanderten Untoten bei lebendigen Leib gefressen. Stephen schafft es, trotz seiner Verletzung, wieder in das Innere des Fahrstuhls zu gelangen und mit Peter über Funk Kontakt aufzunehmen. Dieser weist ihn aber wieder an, auf das Dach des Fahrstuhles zu steigen, damit er ihn dort durch die Lüftungsschächte abholen könne. Als Stephen es fast auf das Dach des Fahrstuhles geschafft hat, wird er von den Untoten angefallen und sehr schwer verletzt. Er schafft es zwar sie alle aus dem Aufzug zu befördern, stirbt aber wenig später an seinen schweren Verletzungen. Peter zieht sich zurück in ihr Versteck. Dort trifft er auf Francine, die nach dem Verbleib von Stephen fragt. Peter antwortet ihr, dass er Schüsse gehört habe und er vielleicht durchgekommen sei. Als Francine nach unten in das Einkaufszentrum eilen will, hält sie Peter zurück und beschwichtigt sie mit den Worten, dass er schon kommen werde und sie hier auf ihn warten würden, danach nimmt er ihr sanft ihre Waffe weg.

Einige Zeit später hält Peter noch immer Wache an der Treppe zu ihrem Versteck und wartet auf Stephen, selbst als Francine ihn darauf hinweist, dass es schon fast hell sei und Stephen vermutlich nicht mehr komme, rührt er sich nicht vom Fleck. Im unteren Teil öffnet sich nun wieder der Fahrstuhl, in dem Stephen gestorben ist. Aus ihm tritt der nun Untote Stephen und geht in Richtung ihres Verstecks. Als er bei der provisorischen Wand, welche ihr Versteck bis jetzt von der Aussenwelt versteckt hatte, ankommt, bricht er sie nieder und er, und viele andere Untote, gelangen in das Versteck der zwei letzten Überlebenden. Peter schickt Francine auf das Dach zum Hubschreiber, er selbst beschließt hierzubleiben, da er nicht mehr länger fliehen könne. Kurz darauf tritt Stephen gefolgt von unzähligen anderen Untoten durch die Tür in ihr Versteck. Peter erschießt ihn und treibt Francine eine Leiter hoch, die auf das Dach führt. Danach geht er in eines der Nebenzimmer und setzt sich eine Waffe an den Kopf. Als sich ihm ein Untoter nähert, erschießt er aber stattdessen diesen und läuft hoch zu Francine, die gerade mit dem Helikopter abheben will und steigt ein. Peter fragt sie wieviel Sprit sie noch haben und sie antworten ihm, dass der Tank noch fast halb voll sei – er erwidert: "Versuchen wirs".

6.1.2 Remake: Dawn of the Dead (2004) – Zack Snyder

Der Film beginnt damit, dass Krankenschwester Ana einem jungen Arzt Röntgenbilder eines Patienten zeigt, der sich eine Bisswunde bei einer Kneipenschlägerei zugesogen hat. Der Arzt, welcher anfangs noch wenig interessiert ist und sogar nebenbei telefoniert, wird hellhörig, als im Ana auf seine Frage hin, warum ein andere Arzt den Schädel rönkten lies, wenn es sich doch um eine Bisswunde handle, antwortet, dass dieser Patient mittlerweile das Bewusstseins verloren hat und verlegt wurde. Er bittet Ana herauszufinden, wo sich der Patient nun befinde und geht dabei auf ihre Andeutungsversuche, dass ihr Dienst schon vorbei sei, nicht ein. Als Ana von ihrer Kollegin Cora erfährt, dass sich der gesuchte Patient mittlerweile auf der Intensivstation befinde, findet sie die Tatsache, dass dieser nur wegen einer Bisswunde auf die Intensivstation verlegt wurde zwar seltsam, aber wichtig für sie ist, dass sie ihren Dienst endlich beenden und nach Hause fahren kann. Als Ana das Krankenhaus verlässt, wird gerade jemand eingeliefert, der scheinbar ebenfalls eine schwere Bisswunde erlitten hat. Auch auf ihrem Nachhauseweg wird in den Nachrichten das Thema der vermehrten Bisswunden immer wieder angesprochen, jedoch wechselt Ana so lange den Kanal, bis dieser nur noch eine fröhliche Feierabendmusik von sich gibt. Alle Anzeichen der bedrohlichen Vorfälle rund um sie scheint Ana auszublenden.

Zuhause angekommen redet sie noch ein paar Worte mit Vivian, einem Nachbarskind, bevor sie sich zur ihrem Freund Luis ins Bett legt und fehrnsieht. Kurz bevor sie schlafen gehen, haben die beiden Sex unter der Dusche und bemerkte deswegen nicht, dass das aktuelle Fernsehprogramm wegen einer Sondermeldung – ein weiterer Bote der baldigen Apokalypse – unterbrochen wird.

Als Luis am nächsten Morgen erwacht, sieht er im Gang vor sich Vivianne, sie ist schwer verletzt. Er stürmt aus dem Bett und versucht ihr zu helfen, dabei wendet er sich zurück zu Ana, welche noch im Bett liegt, und bittet sie darum einen Krankewagen zu rufen. In diesem Moment beißt Vivian ihm in den Hals und reißt ein großes Stück Fleisch heraus. Ana schafft es Vivian aus dem Zimmer zu sperren und versucht Luis Blutungen zu stillen, dieser verstirbt aber nach wenigen Minuten an seiner schweren Verletzung. Ana versucht panisch den Notruf zu wählen, wird aber von einer monotonen Frauenstimme immer wieder darauf hingewiesen, dass alle Leitung derzeit belegt sind. Plötzlich richtet sich Luis wieder auf und versucht nun auch Ana zu beißen. Diese kann ihn aber abwehren und flieht durch ein Badezimmerfenster in Richtung ihres Autos. Als sie ihr Auto erreicht, breitet sich vor ihr ein Bild des Schreckens aus. Ihre gesamte Nachbarschaft ist verwüstet und diejenigen, die noch leben, kämpfen einen verzweifelten Kampf gegen die wieder auferstandenen Toten. Sie bittet einen der noch lebenden Nachbarn um Hilfe. Dieser scheint sich aber nicht

sicher zu sein, ob nicht Ana selbst eine wiederauferstandene Tote ist und richtet eine Waffe auf sie. Bevor Ana ihm aber erklären kann, dass sie noch am Leben ist, wird er von einem Krankenwagen überfahren und mitgeschleift. Ana bleibt keine Zeit, um den Verlust ihres Nachbarn zu betrauern, denn von ihrem Haus aus läuft auch schon wieder ihr "verstorbener" Freund auf sie zu. Völlig apathisch steigt sie in ihren Wagen und flieht. Ihr Freund verfolgt sie noch kurz, biegt dann aber zum nächst gelegenen Opfer – eine ältere Dame – ab und fällt über sie her.

Über die Nachrichten erfährt Ana, dass es überall solche Vorfälle gegeben hat und bereits entsprechende Evakuierungszentren eingerichtet wurden. Als Ana kurz langsamer wird, um einigen Autowracks auszuweichen, hämmert plötzlich eine verzweifelte Frau an ihr Fenster und fleht um Hilfe. Ana ist aber in ihrer Verzweiflung nicht in der Lage mit ihr zu sprechen und fährt einfach weiter. Etwas später muss sie wieder wegen einiger Autowracks langsamer werden. Ein Busfahrer versucht sie daraufhin aus ihrem Auto zu zerren. Ana kann ihn aber abwehren, stürzt dabei mit ihrem Auto eine Böschung hinunter und wird ohnmächtig. Während Ana ohnmächtig im Auto liegt, sehen wir die Credits-Sequenz, in der in verschiedenen Nachrichtenblöcken die Ausbreitung des Virus gezeigt wird, untermalt von einem Song von Jonny Cash, *The Man Comes Around*, der die biblische Apokalypse zum Thema hat. Als Ana wieder zu Bewusstsein kommt, starrt sie in den Lauf einer Shotgun, welche dem Polizisten Kenneth gehört. Als dieser erkennt, dass Ana keine wandelnde Tote ist, deutet er ihr ihn zu begleiten. Kurz darauf treffen die beiden auf eine Gruppe von Menschen, einer Schwangeren, Luda, und ihrem Freund, Andre, sowie einen Mann, der ein in Blut getränktes weißes Hemd trägt, Michael. Andre hält Ana und Kenneth erst für Untote und schießt auf sie, kann aber von Michael schnell davon überzeugt werden, dass es sich bei den beiden offensichtlich nicht um Feinde handelt und die beiden Gruppen schließen sich zusammen und gehen gemeinsam, auf Michaels Vorschlag hin, zum Einkaufszentrum.

Im Einkaufszentrum angekommen schlägt Michael vor, alle Eingänge zu kontrollieren, damit keine Untoten eindringen können. Er bittet Andre und Kenneth um ihre Mithilfe. Andre schließt sich ihm sofort an, Kenneth hingegen würdigt ihn keiner Antwort und lädt seine Waffe durch. Michael ignoriert die feindselige Antwort und versucht die Situation zu beruhigen, indem er sich Kenneth zuwendet und ihm sagt, dass er vermutlich Recht damit habe bei den Frauen zu bleiben, da er sie mit der Waffe beschützen könne. Danach teilen sich Michael und Andre auf, um das Einkaufszentrum zu durchsuchen. Bei ihrer Suche stößt Michael auf einen Untoten in einem Sportgeschäft, den er im letzten Moment mit einem abgebrochenen Cricketschläger töten kann und Andre entdeckt einen Untoten, der ihn versucht zu beißen, aber vom bruch sicheren Glas der Außentüren davon abgehalten wird. Aber auch die Gruppe, die sich nicht an der Suche beteiligt hatte, wird während sie auf die

beiden warten, von einem Untoten angegriffen. Durch das Handgemänge stürzt Kenneth, gemeinsam mit dem Angreifer, in einen Brunnen und verletzt sich am Arm. Erst als Ana die Shotgun ergreifen kann und auf den Untoten schießt, bleibt dieser taumelnd im Brunnen liegen. Nach diesen Vorfällen erkennen die fünf, dass es in der untersten Ebene des Einkaufszentrums zu gefährlich ist und fahren gemeinsam mit dem Fahrstuhl in den ersten Stock. Während der Fahrt bemerkt Ana Kenneths Verletzung und sagt ihm, dass seine Verletzung behandelt werden müsse.

In diesem Moment öffnet sich die Fahrstuhltür und sie stehen drei Mitgliedern des Einkaufszentrumsicherheitspersonals – CJ, Terry und Bart – gegenüber. CJ und Bart richten ihren Handfeuerwaffen auf die Personen im Fahrstuhl. CJ fordert sie auf wieder zu verschwinden, was einen Tumult auslöst. Andre weist auf seine schwangere Freundin, Ana auf Kenneths Verletzung und Michael weist daraufhin, dass sich die Kreaturen schon im Erdgeschoss befänden. Allein Kenneth weist keine Gründe auf, um im 1. Stock bleiben zu dürfen und antwortet immer nur mit aggressiven Anfeindungen. Terry versucht die Situation zu beruhigen und weist CJ darauf hin, dass es sich bei Kenneth um einen Polizisten handle, was CJ aber nicht zu kümmern scheint. Erst als Ana beteuert, dass ihre Gruppe keinen Ärger machen werde, bietet ihnen CJ an hierbleiben zu dürfen, allerdings nur, wenn sie alle Waffen an CJ und seine Leute übergeben. Anfangs waren sie noch dagegen die Waffen den Securitys zu übergeben, aber als Ana den ersten Schritt macht und ihre Waffe abgibt, geben auch die anderen ihre Waffe ab.

Danach werden sie in einen Raum geführt, der Teil eines Elektronikladens zu sein scheint, in dem auf mehreren Fernsehern verschiedene Nachrichtensender laufen, die sich mit den überall stattfindenden Vorfällen beschäftigen. Einen Augenblick lang starren sie alle auf die schockierenden Bilder der Fernsehapparate, bis CJ diese Ruhe unterbricht und die Neuankömmlinge mit den Worten, sie würde ihren eigenen Fernsehen bekommen, in ein anderes Zimmer weist. Luda bittet in daraufhin zuvor noch auf die Toilette gehen zu dürfen und er willigt nach einer kurzen Diskussion, mit dem Hinweis, dass dies nur sie dürfe, ein. Rene verweigert dies aber und begleitet seine schwangere Freundin, was CJ dazu bewegt ihnen Terry als Aufpasser mitzuschicken.

Während das Paar gemeinsam mit Terry auf der Toilette ist, sehen CJ und Bart einen Bericht über einen Sheriff, der sich aktiv gegen den Angriff der Untoten wehrt und erklärt, man müsse ihnen "nur" in den Kopf schießen, während seine Helfer hinter ihm Leichen verbrennen. Dies erklärt er mit einer solchen Leichtigkeit, als würde er Freunden von der Jagt nach Tieren erzählen. Bart meint daraufhin zu CJ, dass es sich bei dem Sheriff um einen coolen Typ handeln müsse. CJ entgegnet freudig, dass er es ja gewusst habe, dass wir Menschen mit jedem Scheiß fertig würden. Ana unterbricht

die beiden und weist darauf hin, dass Kenneths Wunde genäht werden müsse. Auf CJs Frage hin, ob sie eine scheiß Ärztin sei, antwortet sie mit "Nein, eine scheiß Krankenschwester". Daraufhin wirft CJ Bart einen Schlüsselbund zu und verweist auf einen Erste-Hilfe-Kasten im Wachdienstbüro. Als danach ein Bericht läuft, bei dem ein Militärführer Überlebenden rät nach Fort Pastor zu kommen, atmet Kenneth erleichtert auf und erklärt, dass dort sein Bruder auf ihn warte. Währenddessen sieht man, wie Andre einen Bisswunde am Arm von Luda versorgt. Da es sich bei der Verletzung nur um einen kleinen Biss handelt, machen sich die beiden keine großen Sorgen um sie und das Baby.

Ana hat mittlerweile das Wachdienstbüro erreicht und sucht, bewacht von Bart, der vor der Tür steht, nach dem Erste-Hilfe-Kasten. Als sie sich daraufhin auf einen Stuhl setzt und sich ein Paar Turnschuhe, welches sie in der Kiste für Fundsachen gefunden hat, anzieht, bricht sie in Tränen aus. Allerdings bleibt ihr nicht viel Zeit ihren Gefühlen freien Lauf zu lassen, denn Bart stößt kurz darauf die Tür auf und ermahnt sie endlich aus dem Zimmer zu kommen. Während Ana Kenneths Wunde näht, schlägt Michael CJ vor die Eingänge zu verbarrikadieren und ein Zeichen auf dem Dach zu platzieren, was auf noch vorhandenes Leben schließen lässt. Diese Vorschläge verpackt Michael geschickt so, dass sie CJ für seine Ideen hält und sogleich jedem eine Aufgabe zuweist, um diese Ziele umzusetzen. Bei der Erledigung dieser Aufgaben treffen die drei Securitys auf einen Untoten, der die gleiche Uniform trägt wie sie. CJ erschießt ihn ohne zu zögern mit den Worten, dass er ihm doch gesagt habe nicht nach unten zu gehen, was Bart eher belustigt als schockiert. Nur Terry bleibt noch einen Augenblick mit offenem Mund stehen, bevor er sich wieder den anderen anschließt.

Anschließend werfen sie alle gefundenen Leichen vom Dach des Einkaufszentrums, in ein Meer von Untoten, welches sich mittlerweile vor dem Einkaufszentrum angesammelt hat und immer größer wird. Michael fragt Ana, was das wohl für Kreaturen seien. Diese kann ihm darauf keine Antwort geben und fragt ihrerseits, was die Untoten veranlasse zum Einkaufszentrum zu kommen. Kenneth stellt daraufhin die Vermutung an, dass dieses Verhalten auf alte Gewohnheiten oder Instinkt zurückzuführen sei. Ihr Gespräch wird von Schüssen gestört, die vom Dach eines sich in der Nähe befindenden Waffenladens kommen. Dort erkennen sie eine Person, die eine Tafel hochhält, auf der ihr Name, Andy und die Tatsache, dass sie allein ist, steht. Andre merkt an, dass er so einsam wie der Mann im Mond sei. Andy macht die Gruppe auf einen Helikopter aufmerksam, welcher aber weder auf die mittlerweile angebrachten Zeichen, noch auf die Personen auf dem Dach reagiert und weiterfliegt. Als sich alle wieder in das Einkaufszentrum begeben haben, schließt CJ die Neuankömmlinge mit der Begründung er wolle nicht, dass während der Nacht geklaut wird, in einen Einrichtungsladen ein.

CJ, Bart und Terry haben sich mittlerweile vor den Fernsehgeräten eine Schlafstelle eingerichtet. Bart erzählt, dass er es scheiße finde, dass er jetzt wo die Welt von diesen Kreaturen überannt wurden, keine Gelegenheit hatte mehr "die fette Schlampe" aus dem Milchladen zu knallen. Terry weist ihn daraufhin, dass er vermutlich noch nicht kapiert habe, dass alle, seine Verwandten Freunden und auch die fette Braucht aus den Milchladen, tot seien. Bart entgegnet nur, dass das auch scheiße sei und schläft ein.

Am nächsten Morgen schrickt Bart auf, als sich die Beleuchtung des Einkaufszentrums einschaltet. CJ weist in abschätzig darauf hin, dass es sich dabei nur um den Timer handelt und befiehlt Terry die belanglose Einkaufsmusik, welche gleichzeitig mit dem Licht anging, auszuschalten. Als er sich gegen die Anweisung wehrt, mit dem Argument, dass Bart an diesem Tag für das Ausschalten zuständig sei, entgegnet Bart, dass er noch in der Ausbildung sei und Scheiße immer nach unten falle. Terry gibt sich geschlagen, steht auf und meint beim Weggehen, dass er es schade finde, dass der Kaffeeladen nicht besetzt sei und er deshalb keinen Kaffee bekomme. Bart antwortet mit einem schlichten: Schwuchtel. Als sich Bart in Boxershorts seinen Gewehrhalter und den Rest seiner Uniform, bis auf die Hose, überstreift, wird er von CJ zurechtgewiesen, dessen Blick gerade auf den nur noch rauschenden Fernsehgeräten liegt. Auf Barts Frage, wie es aussehe, kann CJ nur mit "Beschissen" antworten.

Auf seinem Weg zum Abschalten der Musik kommt Terry an der "Zelle" der anderen vorbei, wo ihm Ana auch schon entgegen ruft. Sie bitten ihn sie herauszulassen, weil es sich bei den Möbeln im Einrichtungsladen nur um eine Attrappe handle. Auf seine Aussage, er würde CJ Bescheid sagen, entgegnet sie, dass doch er den Schlüssel habe und Terry lässt sie und die anderen frei. Während ihrer Morgentoilette unterhalten sich Kenneth und Andre darüber, ob es sich bei dem Ausbruch der Seuche, welche Tote in menschenfressende Monster verwandelt, um das biblische Ende der Welt handle. Andre meint weiters, dass er in seinem Leben viel Schlimmes getan habe und falls es sich um die Akokalypse handle, geliefert sei. Als ihm Kenneth vorschlägt doch seine Schuld bei Gott durch Gebete zu begleichen, verneint Andre dies mit der Begründung, dass sein Part der Erlösung darin bestünde alles dafür zu tun, Ludas und sein Kind auf die Welt zu holen.

Als Terry in einem Kontrollraum die Musik abschaltet, sieht er auf einem der Monitore der Überwachungskameras, wie sich Ana umzieht. Als auf einem anderen Monitor gezeigt wird, wie ein LKW auf das Einkaufszentrum zufährt, läuft er schnell zu den anderen. Auf dem Dach beobachten die anderen beiden Securitys bereits den Vorfall und reagieren äußerst feindselig – mit dem Ziehen ihrer Waffen –als hinter Terry auch die Neuankömmlinge auf das Dach laufen. Anas Bitte die Menschen aus dem Laster zu befreien, verneint CJ wehement, vor Angst, dass dabei auch Untote oder Infizierte

hereinkommen könnten. Bart meint daraufhin, das Ana ihren Mund für wichtigeres als zum Diskutieren verwenden solle. Als Terry ebenfalls darum bittet die Insassen des LKWs zu retten, richtet CJ auch auf ihn seine Waffe. Als Michael CJ angreift, beteiligt sich auch Terry. Sie überwältigen die beiden und sperren sie in eine Arrestzelle. Auf dem Weg zur Arrestzelle beschimpft CJ Terry als Verräter. Nachdem die beiden Securitys in die Arrestzelle gebracht wurden, meint Andre noch zu Michael, dass er sich diesen Schritt hoffentlich überlegt habe, danach machen sich alle auf, um den Insassen des LKWs zu Hilfe zu kommen. Ana und Luda lotzen den LKW zu einem Hintereingang, hinter dem schon Michael und Andre warten. Weil weder Michael noch Andre etwas durch die Tür des Hintereingangs erkennen können, verweigert Andre erst das Öffnen der Tür, hilft aber Michael – paradoxer Weise – trotzdem diese zu öffnen. Nachdem sie die Tür geöffnet haben, sehen sie wie die Lenkerin, Norma, und ihr Beifahrer Tucker sich auf das Dach des LKWs gerettet haben und nach oben auf das des Einkaufszentrums klettern. Norma weist sie an wieder in das Innere des Einkaufszentrums zu gehen, da sie von dort aus, über eine Frachttür, sechs weitere Überlebende – Steve, Monica, Frank und seine Tochter Nicole, sowie Glen, der die Hand einer schwer verletzten fettleibigen Frau hält, aus dem LKW befreien können.

Drinne angekommen bittet Ana darum, dass alle Verletzten in den Einrichtungsladen gebracht werden, damit sie dort ihre Wunden versorgen kann. Auf dem Weg weiter in das Innere des Einkaufszentrums meint Nicole, dass sie froh sei endlich aus dem LKW befreit worden zu sein, denn sie habe es keine Sekunde länger mehr ausgehalten. Glen nimmt sich einen kurzen Moment, um sich zu beruhigen und hilft dann Ana bei der Versorgung der schwer verletzten Frau. Währenddessen verteilt Michael Wasserflaschen an die Überlebenden und versucht mit Aussagen wie, dass sie genug Proviant für alle hätten und das Hilfe bestimmt bald kommen werde, zu beruhigen. Daraufhin beginnt Steve zu lachen und fragt, ob er das vom selben Arsch gehört habe, welcher ihn und die anderen nach St. Verbena – eine Kirche in der Innenstadt – geschickt habe. Norma erklärt, dass sie Glens Notruf über CB-Funk gehört habe und weil sie gerade in der Nähe war, die Überlebenden mitgenommen hatte. Als Michael sie dafür lobt, wird er von Steve unterbrochen, der wenig davon hält, dass sich die beiden "gegenseitig beweihräuchern" und will von ihm wissen, was Sache ist. Michael will ihm erklären, dass sie selbst nicht viel hörten, seit das Fernsehen ausgefallen ist, wird aber wiederum von Kenneth unterbrochen, welcher Nicole fragt, ob er sich den Laster ausleihen dürfte, um zu seinem Bruder in Fort Pastor zu gelangen. Michael meint daraufhin, dass sie es nicht mit dem Truck nach Fort Pastor schaffen würden und wird dabei von Steve bestärkt, welcher ihnen mitteilt, dass dort bereits alle tot seien – Blutbadcity, wie er es nennt. Kenneth ist der Schock über diese Nachricht merklich anzusehen. Er zögert einen Augenblick, greift sich dann aber wieder seine Shotgun, um dennoch nach Fort Pastor aufzubrechen, um sich selbst davon zu überzeugen, dass dort alle, auch sein Bruder, tot sind. Als ihn Michael aufhalten will

und ihm erklärt, dass die Leute im Einkaufszentrum seine Hilfe brauchen, entgegnet Kenneth nur: "Da scheiß ich drauf!". Steve entgegnet daraufhin, mit einem ironischem Lächeln, dass er es schön finde, dass sich hier alle im Angesichts des Todes so nah gekommen seien. Als Kenneth das Dach erreicht hat und sich überlegt, wie er von dort am besten an das Steuer des Trucks gelangen kann, sieht er, dass Andy mittels eines Schildes fragt, ob es Neuigkeiten gäbe. Kenneth antwortet mit einem Schild, auf dem steht, dass Fort Pastor gefallen ist und keine Hilfe kommen werde. Andys Antwort darauf ist, was den die schlechte Nachricht sei. Kenneth schmunzelt.

Währenddessen versorgt Nicole im Einrichtungsladen eine Bisswunde an der Hand ihres Vaters. Terrys Angebot nach Hilfe verneint sie zwar, aber als er weg geht, lächelt sie ihm nach. Danach setzte Terry seinen Weg fort zu Ana, die die schwer verletzte fettleibige Frau versorgt und sich darüber wundert, dass diese kalt ist und nicht, wie es bei einer solch schweren Infektion üblich sei, unter hohem Fieber leide. Andy bittet sie darum, dass sie sich Franks Hand ansieht, weil diese gar nicht gut aussehe – Nicole lächelt ihn an. Ana bejaht, bittet aber Terry in der Zwischenzeit auf die schwer verletzte Frau aufzupassen. Als Ana sich Franks Hand ansieht, weist dieser daraufhin, dass seine Verletzung halb so wild sei und kaum noch weh tuhe, allerdings Tuckers Bein ziemlich übel aussehe. Ana entgegnet darauf, dass sie die Bisswunde nur etwas sauber machen werde. Währenddessen verschlechtert sich der Zustand der schwerverletzten Frau massive und sie reagiert nicht mehr auf Terrys Fragen – er ruft nach Ana, diese kann aber nur noch den Tod der Frau feststellen und legt ihr eine Decke über den Kopf. Auf ihre Frage hin, ob jemand wisse wie die Frau heiße, kann ihr niemand eine Antwort geben. Tucker meint daraufhin, dass er es schlimm finde, dass die Frau als Namenlose gestorben sei. Plötzlich richtet sich die tote Frau wieder auf und greift Ana an. Diese kann sich aber mittels eines Schürhakens wehren und tötet sie dadurch entgültig.

Etwas später unterhalten sich Ana, Michael, Andre, Terry und Kenneth. Ana erklärt, dass sie vermutet, dass die Seuche, welche Tote wieder aufstehen lässt und auch schon so manchen Lebenden in einen Untoten verwandelt hatte, über Bisse übertragen wird. Laut ihren Informationen habe die fettleibige tote Frau fünf Stunden bevor sie im Einkaufszentrum ankam noch selbständig Gehen können. Sie habe genau das gleiche gestern bei jemand anders gesehen – und spielt damit auf ihren toten Freund an. Auf Michaels Frage hin, wer von ihnen noch Bisswunde habe, spricht sie Franks Wunde an und empfiehlt ihn unter Charantäne zu stellen. Michael und Kenneth finden dies aber zu gefährlich und machen sich auf um Frank zu erschießen. Ana läuft vor, um Frank zu warnen. Frank scheint die Lage zu verstehen und tröstet seine Tochter, die ihn weinend umarmt und erklärt, dass sie ihre gesamte Familie verloren habe – außer ihn. Ana befiehlt Michael – provozierend – Frank nun endlich zu töten, wenn er schon dabei sei auch gleich Tucker, denn man könne ja nie wissen. In der

Zwischenzeit sieht man Andre, wie er sich, in der Kinderabteilung, mit gezogener Waffe in Richtung Luda begibt. Als er aber sieht, wie sie sich liebevoll Kinderkleidung ansieht, säuft er, steckt seine Waffe weg und fragt sie nach ihrer Bisswunde. Sie sagt ihm, dass ihr die Wunde wehtuete, er geht aber nicht darauf ein und sagt es würde bereits verheilen – obwohl die Wunde viel schlimmer als zuvor aussieht. Danach nehmen sich die beiden in den Arm und überleg sich, welchen Name ihr Baby haben solle. Etwas später sieht man, wie Frank, der nun wesentlich kränker aussieht, sich von seiner Tochter unter Tränen im Einrichtungswarenhaus verabschiedet. Als sie den Raum verlässt, lässt Kenneth das Gitter, welches Nachts den Laden vor Einbrechern schützen soll, herunter und schließt somit sich und Frank ein. Terry beobachtet die Situation vom Raum, welcher auch die Arrestzellen beinhaltet, aus. Im Hintergrund versuchen CJ und Bart ihn vehement zu überreden sie frei zu lassen. Terry geht aber nicht im geringsten darauf ein. Frank, der nun bereits dem Tod näher ist als dem Leben, sagt noch zu Kenneth er solle sich immer an seinem Leben erfreuen und stirbt.

Währenddessen versucht Michael mit Ana zu reden. Diese sagt ihm, dass sie froh sei, dass er Frank nicht sofort erschossen habe. Plötzlich hört man einen Schuss – Kenneth hat Frank, welcher als Untoter wieder auferstanden ist, erschossen. Danach wird in einer Montage gezeigt, wie sich die Bewohner des Einkaufszentrums ihre Zeit vertreiben, angefangen mit Kenneth, welcher mit Andy Schachspielt, untermalt von Richard Cheeses Swing Version des Disturbed Songs – Down with the Sickness. Derjeniger, der gerade an der Reihe ist, schreibt seine Zug auf die Tafeln und der andere passt entsprechend sein Spielbrett an. Als Kenneth das Spiel – was nicht ihr erstes zu sein scheint – verliert, schreibt er auf seine Tafel, dass sie ein neues Spiel brauchen, dabei geht er näher an den Rand des Daches heran und man erkennt, dass mittlerweile fast der gesamte Boden vor dem Einkaufszentrum mit Untoten übersät ist. Danach sieht man ihn noch mit Terry Basketball spielen und Gewichte stämmen. Monica probiert heiße Dessous an, Glen versucht sich im Tragen von Frauenschuhen, Nicole und Terry liegen Nachts auf dem Dach und halten Ausschau nach den Sternen und Michael und Ana schauen sich eine Komödie an. Nun sieht man Steve, der sich beim Sex mit Monica filmt, deren Finger mit zahllosen Ringen verziert sind. CJ und Bart vertreiben sich ihre Zeit in der Zelle damit, in dem sie um Zigaretten Pockern. Tucker macht eine Radtour quer durch das Einkaufszentrum. Steve spielt auf dem Dach Golf und freut lacht, als er einen Untoten am Kopf trifft und dieser zu Boden geht. Als letztes Bild sieht man Nicole, die die Wände des Einkaufszentrums mit Grafitimalereien und schließlich auch das Bild der Kamera besprüht – was das Ende der Montage ist.

Danach sieht man, wie die Bewohner ein "neues" Spiel spielen. Sie schreiben den Namen eines Promis auf ein Schild und zeigen es Andy, dieser schießt – vom Dach seines Waffenladens – den Zombie in den Kopf, der dem Promi ähnlich sieht. Ana

kommentiert dieses Treiben ironisch damit, dass die anderen vermutlich eine schwere Kindheit hatten. Steven antwortet darauf, dass, sollte er einmal zu einem untoten Monster werden, sie ihm einen Gefallen tuen würde, wenn sie ihm eine Kugel in den Kopf jagen würde. Sie antwortet mit den Worten: "Worauf du dich verlassen kannst."

Ana, Monica, Norma und Andre haben es sich im Barbereich des Einkaufszentrums gemütlich gemacht. Als Ana Andre nach Ludas Gesundheitszustand fragt, winkt dieser mit der Aussage, es geht ihr gut, ab. Als er daraufhin fragt wo das "Zitronenzeugs" sei, entgegnet ihm Nicole, die gerade von Norma massiert wird, lachend, dass diesen Steve für seine Drinks gebraucht hatte – er könne aber das "Vanilliezeugs" verwenden. Er verneint und geht brummend in Richtung der Kinderabteilung zu Luda. Ana ruft ihm noch nach, dass sie später noch nach Luda sehen werde, dies verneint er aber und teilt ihr mit, dass es Luda gut gehe. Auf Normas Nachfrage, ob dies wirklich der Fall sei, wiederholt er seine Antwort mit einem schärferen Unterton. Als es dunkel wird wünscht Kenneth – mittels eines Schilds – Andy eine gute Nacht. Dieser Antwort mit einer Salutgeste.

Danach sitzen die Bewohner alle beim Abendessen und reden über ihre früheren Jobs. Michael erzählt davon, dass er einen Job in einem Schreibwarengeschäft hatte, eine Schneepflug fuhr und Kopiergeräte wartete. Steve kommentiert diese Aufzählen damit, dass es schade sei, dass diese Sache mit dem Weltuntergang seine steile Karriere zerstört habe – was die Gruppe wiederum mit Gelächter kommentiert. Als Ana nach Michaels miesestem Job fragt, antwortet dieser beschämt, dass der als Ehemann besonders schlecht war. Monica erwidert, dass dies kein Job sei – was Tucker gleich wieder dementiert. Nicole antwortet darauf damit, dass er vermutlich nie die richtige Frau kennengelernt haben. Michael ergänzt noch, zu seiner vorherigen Aussage, dass er drei Anläufe als Ehemann genommen hatte, aber dabei jedes mal auf die Nase fiel. Ana fragt ihn nun nach dem Job, den er am besten gekonnt habe und Michael antwortet damit, dass er seiner Meinung nach dies am besten gemacht habe.

Die familiäre Stimmung wird vom Ausfall aller Lichter unterbrochen. Lediglich die Kerzen auf dem Esstisch erhellen den Raum ein wenig. Kenneth fordert sofort alle auf die Ruhe zu behalten und Michael fragt die Gruppe, ob es irgendwelche Generatoren gibt. Zeitgleich sieht man wie Luda, die mittlerweile schon fast einer Untoten gleicht, an ihr Bett gefesselt in den Wehen liegt. Andre versucht zu beruhigen und bittet sie darum leiser zu sein.

Kurz darauf stehen Michael, CJ und Bart vor einer verbarrikadierten Tür zu der Tiefgarage. CJ erklärt ihm, dass sich die Generatoren für die Notstromversorgung im Mitarbeiterparkdeck befinden. Danach wendet sich CJ wieder um und will zurück in das Einkaufszentrum gehen. Michael hält ihn aber zurück und ermahnt ihn, dass wenn

er und Bart nicht mitgehen und ihm helfen würden, sie wieder in ihre Zelle eingesperrt würden. Als CJ entgegnet, dass er dies nur tuhe, wenn er auch eine seiner Waffe zurückbekomme, bekommt er von Michael eine Axt. CJ hatte sich unter Waffe offensichtlich etwas anderes vorgestellt, geht aber trotzdem mit. Als sie gerade durch die Tür in das Parkdeck gehen wollen, hören sie plötzlich wie hinter ihnen Kenneth seine Waffe durchlädt. Auf die Frage, ob er mitkomme, entgegnet dieser: "Nein, ihr kommt mit mir mit. Ich kenn mich aus mit sowas." Danach fragt er Michael, der ebenfalls eine Shotgun in der Hand hält, ob er damit umgehen könne. Dieser deutet auf das Vordere seiner Waffe und meint schmunzelnd, dass dort die Kugel rauskommen würden. Kenneth entsichert Michaels Waffe und sagt ihm, dass jetzt Kugeln rauskommen würden.

Als sie die Tiefgarage betreten scheint diese völlig verlassen zu sein, aber als sie Blutspuren an einer Wand finden, sind sie sich sicher, dass dies nicht der Fall sein wird. Meter für Meter gehen sie immer tiefer in die dunklen Tiefen des Parkdecks, dabei hören sie immer wieder Geräusche, die näher kommen zu scheinen. Bart ist sich schließlich sicher, er habe was etwas gesehen und lässt sich von seiner Meinung auch von CJ, welcher ihn auffordert sein "scheiß Maul" zu halten, nicht abbringen. Als ein Hund ihn ihren Lichtkegel tritt atmet Bart erleichtert auf und meint, er habe sich fast dabei in die Hose gemacht. Michael ruft den Hund zu sich, streichelt ihn und teilt der Gruppe dann mit, dass sich hier wohl keine Untoten aufhalten würden, denn sonst hätten diese wohl den Hund gefressen. Bart betont noch einmal, untermalt von dem eifrigen Gebell des Hundes, das er ja gesagt habe, dass sich da etwas bewegt habe. Michael versucht den Hund zu beruhigen und fragt ihn, warum er so belle. Bart meint daraufhin, dass nichts los sei, lediglich der Hund habe ein Rad ab. In diesem Moment lässt sich ein Untotet ohne Bein von der Decke auf Bart hinab und beißt im in den Hals. Dieser schüttelt ihn panisch ab, nur um zu erkennen, dass bereits eine Horde von anderen Untoten auf sie zuläuft. So schnell es geht laufen sie in Richtung der Generatoren. Bart, geschwächt von seiner Verletzung, läuft ihnen hinterher und bittet CJ verzweifelt auf ihn zu warten. Als sie den Generator erreicht haben, dreht sich CJ um und kann nur noch mitansehen, wie Bart von den Monstern angefallen wird. Erst auf die Zurufe der anderen hin kann er seine Blick lösen und hilft ihnen den Zaun rund um den Generator zu verbarrikadieren. Als sich vor CJ ein Untoter daran macht über den Zaun zu klettern, wirft ihm Michael seine Shotgun zu und schießt das Ungeheuer vom Zaun. Als Michael einen Zapfhahn entdeckt, besprüht er damit den Zaun mit Benzin. Danach ruft er CJ zu sein Feuerzeug auf den Zaun zu werfen und als dieser Michaels Wunsch Folge leistet, der Zaun und die sich darauf befindlichen Ungeheuer, versinken in einem Flammenmeer. Michael, Kenneth und CJ sehen gebannt dabei zu, wie sich die Kreaturen in den Flammen winden und sterben.

Zeitgleich atmet Luda röchelnd ihre letzten Luftzüge ein und stirbt. Andre küsst sie daraufhin und schließt ihre Augen. Als dieser seinen Kopf auf Ludas Bauch legt, bewegt sich das Baby darin plötzlich wieder. Allerdings so unnatürlich stark, dass man von außen sehen kann wie sich die Beine des Babys gegen den Bauch der verstorbenen Mutter pressen. Kurz darauf erhebt sich auch Luda wieder und versucht Andre anzufallen, schafft dies aber, auf Grund der Tatsache, dass ihre Hände und Füße an das Bett gefesselt sind, nicht. Andre, der auf diesen Fall schon vorbereitet scheint, nimmt einen Knebel, den er sich aus einem Gürtel gebastelt hatte, und verschließt damit Ludas Mund. An einer anderen Ecke des Einkaufszentrums tragen währenddessen Ana und Norma einige Lebensmittel zusammen. Ana meint, dass sie nun nach Luda sehen werde, weil sie schon eine Weile nicht mehr bei ihr war. Norma entgegnet, dass sie das machen werde und ihnen auch gleich ein paar Kerzen bringen werde, da sie ohnehin eine Zigarette rauchen wolle. Zeitgleich sieht man, wie Andre unter starken Blutfontänen sein Baby auf die Welt bringt. Als Norma die Kinderabteilung betritt merkt sie sofort, dass etwas nicht stimmt. Als sie einige Schritte tiefer hineingeht, sieht sie Andre, der liebevoll etwas im Arm wiegt, dass in eine Decke eingehüllt ist. Dahinter erkennt sie die untote Luda, die fortwährend versucht sich loszureisen, um auf die andern loszugehen. Norma zieht sofort ihre Waffe und richtet sie auf Luda. Andre fragt sie, ob sie wirklich seine Familie töten wolle, sie zögert kurz, schießt dann aber mit zusammengekniffenen Augen auf die zum Monster gewordene Luda. In diesem Moment zieht auch Andre seine Waffe und schießt auf Norma, die wiederum, während sie zusammenbricht, auf ihn schießt, bis beide am Boden liegen.

Als die anderen die Schüsse hören, laufen sie sofort in die Kinderabteilung und finden dort Norma, die tödlich verwundet am Boden liegt und Ana mit ihren letzten Worten erklärt, dass Andre auf sie geschossen hat. Sogleich lädt auch Terry seine Waffe durch und bittet Ana von der Leiche zurückzutreten. Ana beruhigt ihn aber und meint, dass Norma durch den Schuss und nicht durch einen Untoten gestorben sei und deswegen nicht als Monster zurückkehren werde. Beim Durchsuchen der Abteilung findet Ana Ludas und Renes Baby, allerdings ist auch dieses schon zu einem Ungeheuer mutiert und sie müssen es erschießen.

Danach baren sie die Leichen in der Eingangshalle auf und Kenneth hält eine Rede, in der er erzählt, dass er schon auf vielen Beerdigungen war und vielen Leuten sein Beileid ausgesprochen habe, dies aber nie ehrlich gemeint habe, weil er immer froh gewesen sei, dass es nicht ihn erwischt habe. Diese Gefühle seien ihm nun fremd, denn jetzt wisse er, dass es schlimmere Dinge gäbe als den Tod, zum Beispiel hier im Einkaufszentrum auf den Tod zu warten. Ana pflichtet ihm bei und meint ebenfalls, dass sie auf keinem Fall in dem Einkaufszentrum sterben wolle und wendet sich zu Michael um. Dieser wendet sich kurz ab und überlegt. Danach erklärt er, dass er in der Tiefgarage zwei Shuttlebusse gesehen habe, die sie umbauen und verstärken könnten,

um damit zu fliehen. Als Tucker fragt, wie den der Plan danach weitergehen solle witzelt Steve, dass sie doch danach zu seiner Jacht fahren und von dort aus einer Kreuzfahrt machen könnten – danach bezeichnet er die anderen als Vollidioten. Ana geht nicht auf den Provokationsversuch ein, denn in ihr meint sie einen guten Plan zu erkennen. In den Seen gäbe es viele kleine Inseln, auf den kaum jemand wohne. Aufsteiges Argument, dass es sich bei seiner Aussage nur um einen Scherz gehandelt habe, geht niemand ein. Michael findet die Idee brilliant und erhält dabei Bestätigung von Kenneth, der den Plan noch erweitert und vorschlägt auch Andy, aus dem Waffenladen, zu befreien und mitzunehmen. Nun meldet sich CJ zu Wort, der erst schmunzelnd den Plan in einer sehr ironischen Weise wiedergibt. Als die Gruppe bejagt verschwindet sein Lächeln und er willigte auch ein den Plan umzusetzen.

Danach sehen wir in einer Montage, wie alle außer Steve mithelfen die Busse umzubauen. Danach sieht man Ana und Tucker, wie sie die letzten Munitionsreserven der Gruppe zählen und sich darüber sorgen, dass sie nur noch wenig davon haben. Steve beobachtet dies während er sich einen Kaffee macht und sich dabei ergert, dass die Kaffeemaschinen nicht funktioniert. Als ihn Ana sarkastisch dafür lobt, dass er so fleißig am Umbau mitarbeitet, antwortet Steve nur, dass der Kapitän niemals mit der Crew arbeiten würde. Danach verlässt er die beiden und Ana kommentiert dies mit: "Was für ein riesen Arschloch". Danach sehen wir, wie Nicole verzeifelt nach dem Hund, den die anderen in der Tiefgarage gefunden haben - Chips, sucht. Dies scheint die anderen zu nerven und Monica und Tucker effen sie sogar nach. Als es Tucker zu viel wird, pfeift er einmal laut und Chips kommt um eine Ecke gerannt. Nun sehen wir Kenneth Andy, mittels eines Schilds, mitteilt, dass es in fünf Tagen los gehe. Andy, der mittlerweile stark unterernährt aussieht, hebt daraufhin ein Schild hoch, auf dem nur "Hungry" steht. Danach sieht man Michael, der gerade eine Kettensäge in einem der Busse poliert. Ana tritt herein und teil ihm mit, dass er bitte kommen solle weil Kenneth etwas besprechen wolle. Michael zeigt ihr aber erst noch, dass sie mittels der Kettensäge Untote davon abhalten können, dass sich diese am Bus festhalten. Als Ana daraufhin lächelnd meint, dass dies das romantische sei, dass ihr je ein Mann gesagt habe, antwortet dieser, dass er daran arbeite. Ana stimmt ihm lächelnd zu und ergreift seine Hand.

Etwas später diskutiert die Gruppe aufgeregt darüber, wie sie Andy, noch vor ihrer Flucht, Essen zukommenlassen könnten. Denn sonst wäre dieser vermutlich zu schwach, um mit ihnen zu fliehen. Ein Streit entbricht und alle diskutieren wild aufeinander ein. Nur Kenneth entfernt sich nachdenklich von der Gruppe. Als er Nicole mit Chips spielen sieht und erkennt, wie gut dieser auf Befehle reagiert, ermahnt er sofort alle ihre Schnauze zu halten und erklärt ihnen, dass die Lösung für ihr Problem der Hund sei.

Als nächstes sehen wir schon, wie unter lautem Protest von Nicole, Chips hinab auf die Straßen voller Untoter gelassen wird. Chips trägt eine Anhängetasche, die Proviant und ein Funkgerät beinhaltet. Terry beruhigt sie und erklärt ihr, dass diese Monster nur hinter lebenden Menschen herseien. Als sie sieht, dass die Untoten sich wirklich nicht um Chips zu scheren scheinen, glaubt sie ihm. Als Chips den Boden erreicht hatte, pfeift Andy mit einer Pfeiffe und der Hund läuft in Richtung des Waffenladens.

Als Chips Andys Waffenladen erreicht hat, lässt ihn dieser durch eine improvisierte Hundeklappe in den Laden. Allerdings kann er diese nicht mehr rechtzeitig schließen und wird von einem Untoten angefallen. Als Michael Andy über Funkgerät fragt, ob es ihm gut gehe, teilt ihm dieser mit, dass er zwar gebissen wurde aber die Verletzung vermutlich überleben werde. Die Gesichtszüge sind nun alle sehr ernst, denn sie wissen, dass ein Biss gleichbedeutend mit dem Tod ist. Andy fragt nach Kenneth, mit dem er in der letzten Zeit immer wieder Schach gespielt hat und freut sich endlich seine Stimme zu hören. Auf Anas Frage, ob sie ihm sagen sollen was es mit den Bissen auf sich hat, verneint Kenneth.

Plötzlich setzt sich der LKW, mit dem Norma und die anderen damals das Einkaufszentrum erreicht hatten, in Bewegung und fährt in Richtung des Einkaufszentrums – am Steuer sitzt Nicole, sie will den Hund retten. Als Nicole vom Inneren des Waffenladens der Gruppe mitteilt, dass sie und der Hund wohl auf seien, fragen die anderen sofort nach dem Verbleib von Andy. Kenneth erkennt Andy auf dem Dach der diesmal nichts auf seine Tafel schreibt sonder lediglich mit blutigen Händen darauf herumschmiert. Die Gruppe erkennt das Zeichen und versucht Nicole begreiflich zu machen, dass sie den Laden verlassen müsse, da sich Andy gerade auch in ein untotes Monster verwandle. Das letzte, das sie von Nicole hören, ist dass sie sich im Wandschrank vor Andy versteckt hat, danach reißt die Verbindung ab.

Man sieht Ana noch zu der Gruppe sprechen, dass sie irgendwas tun müssen, als man auch schon im nächsten Bild sieht, wie sich Michael, Terry, Kenneth und Steve durch das Kanalsystem aufmachen, um Nicole zu befreien. Bevor sie nach unten in die Kanalisation gehen weist Michael Tucker darauf hin, dass sie bei ihrer Rückkehr vermutlich von den Untoten verfolgt würden und er deshalb hier Wache halten und darauf achten soll, dass die Türen geöffnet sind. Steve protestiert und meint, dass er es unfair finden würde, dass Tucker hier bleiben dürfe und er an diesem Himmelfahrtskommando teilnehmen müsse, nur um "Tuckers tote Freundin zu retten". CJ fährt ihn, mit der Begründung, dass sie ohnehin von dort Waffen brauchen würden, an. Tucker beruhigt die Situation und gibt Steve eine Handfeuerwaffe und bitte ihn für ihn Wache zu halten. Michael ermahnt Steve noch einmal keinen Mist zu bauen, danach setzt die Gruppe ihre Weg fort. Durch einen Kanaldeckel gelangen sie an die Oberfläche, nur Tuck bleibt im Kanal zurück, um den Rückzugsweg zu sichern.

Als sie den Deckel verschließen, werden die Untoten auf sie aufmerskam und greifen sie an. Knapp aber ohne Verluste schaffen sie es in den Waffenladen und rüsten sich sofort mit neuer Munition aus. Danach setzten sie ihren Weg, tiefer in den Waffenladen, fort. Vor dem Wandstrank, in dem sich Nicole versteckt hält, entdecken sie Andy, der versucht von dort an Nicole heranzukommen. Kenneth entschuldigt sich bei ihm und erschießt ihn dann. Nachdem die Gruppe so viele Waffen und Munition eingepackt hat, wie sie tragen kann, machen sie sich wieder daran zurück in die Kanalisation zu gelangen. Dabei stürzt Tucker, fällt in den Kanaldeckel und verletzt sich so schwer, dass er nicht mehr ohne Hilfe laufen kann. CJ greift ihm sofort unter die Arme und schleift ihn in Richtung Ausgang. Da Tucker keine Zeit mehr gehabt hatte den Gullideckel zu verschließen, fällt nur fast im Sekundentack ein Untoter durch das Loch und macht Jagt auf die Gruppe. In einem verzweifelten Überlebenskampf gibt CJ seine beiden Waffen Tucker und zerrt ihn mit beiden Händen hinter sich her. Dieser versucht ankommende Monster mit diesen abzuwehren. Als die Untoten sie einholen und Tucker anfallen, bittet dieser CJ ihn zu erschießen – was er nach kurzen Zögern auch tut. Nun, da die Gruppe endlich die Tür zum Einkaufszentrum erreicht hat, muss sie erkenne, dass diese verschlossen und keine Spur von Steve zu finden ist. Verzweifelt hämmern sie gegen die Tür und versuchen die ankommenden Untoten abzuwehren, als Ana plötzlich die Tür öffnet.

Sie laufen alle durch die rettende Tür, schaffen es allerdings nicht mehr sie zu schließen und werden von den Ungeheuern in das Einkaufszentrum verfolgt. Auf den Weg zum Aufzug schließen sich ihnen die anderen der Gruppe, außer Steve, von dem noch immer keine Spur ist, an. Um Haaresbreite gelangen sie alle sicher in den Aufzug. Bei ihrer Fahrt nach oben werden sie von einer Akustikversion von "Im all out of love" von Air Supply beschallt. CJ muss lachen und eröffnet, dass er den Song möge. Bei den Bussen angekommen finden sie Steve, der scheinheilig fragt, wo sie so lagen waren und dass er sich schon Sorgen gemacht habe. CJ droht im daraufhin, dass er ihn sich noch kaufen werde.

Danach steigen sie alle, verteilt in die beiden Buse, ein. Als Terry sieht, dass Nicole in den anderen Bus einsteigt versucht er dies zu verhindern, wird aber von den anderen in den Bus gedrängt. Michael steuert den fordersten Bus, der zusätzlich zu der sonstigen Verstärkung noch eine große Scheepflugschaufel an seiner Front trägt. So können sie die erste Welle der Untoten abwehren, bleiben aber bald in einer rießigen Ansammlung von ihnen stecken. Auf Anas Zuruf wirft CJ eine Propanflasche, auf der eine entzündete Leuchtfackel angebracht ist, in die Masse hinaus und schießt darauf, was eine enorme Druckwelle auslöst, die alle Untoten in der Umgebung zu Boden wirft und somit ihren Fahrtweg wieder freimacht. Bei ihrer Fahrt bemerkt Kenneth, welcher den zweiten Bus steuert, dass sich eines der Ungeheuer am Bus festhält. Glen versucht daraufhin den ungebetenen Passagier mittels der Kettensäge abzuschütteln.

Als er dabei, durch einen unerwartete Kurve, das Gleichgewicht verliert, stürzt er und verletzt Nicole mit der Kettensäge tödlich. Nicoles Blut spritzt bis auf die Windschutzscheibe, was Kenneth kurz ablenkt und er deshalb ein Auto rammt, was den Bus zum Umkippen bringt.

CJ bemerkt dies vom anderen Bus aus und befiehlt den anderen wieder zurückzufahren. Den Unfall haben nur Kenneth, Terry und Steve überlebt. Als Steve aufsteht bittet ihn Kenneth ihm zu helfen, dieser beachtet ihn aber nicht, tritt nach draußen – wo er sofort von einem Untoten angegriffen und getötet wird. CJ läuft zurück zum anderen Bus und hilft den Überlebenden dabei in den noch intakten Bus zu gelangen. Als Ana, in der Annahme es befinden sich noch Überlebende darin, in den Bus sehen will, wird sie von Kenneth abgehalten, der ihr sagt, dass alle darin tot seien und Steve abgehauen sei. Sie will sich aber selbst ein Bild davon machen und schaut in den Bus hinein und sieht die Leichen ihrer Freunde. Als sie zurück zum Bus gehen will, begegnet sie Steve, welcher nun auch schon ein wandelnder Toter ist. Mit einem Ausdruck der Genugtuung im Gesicht schießt sie ihm in den Kopf und nimmt sich seinen Bootsschlüssel, was von Kenneth mit einem respektvollen "Nicht übel" kommentiert wird.

Plötzlich werden sie wieder von Untoten überrannt und Ana schafft es nur durch die Hilfe von Michael und CJ zurück in den Bus. Als er sie fragt, wo sie denn so lange gewesen sei, zeigt sie ihm den Bootsschlüssel und er lächelt sie an. Bei ihrer Flucht in Richtung Hafen wirkt Michael etwas abwesend und nachdenklich. Am Hafen angekommen fährt Kenneth, der mittlerweile den Bus steuert, so dicht an das Wasser heran, dass er den Steg teilweise rammt und zerstört. Einer nach dem anderen schafft es sich aus dem Bus zu befreien.

Als nur noch CJ im Bus übrig bleibt, wirft er Kenneth eine Tasche mit Vorräten zu und sagt ihm, er solle vorgehen, er werde versuchen die Untoten aufzuhalten. Als CJ nun versucht seiner Gruppe durch eine Tür des Wagens zu folgen, klemmt diese und er wird von den Untoten überwältigt. Als er keinen Ausweg mehr sieht, entzündet CJ eine der Leuchtfackeln und schießt auf eine der Gasflaschen und sprengt somit sich und einige der Ungeheuer in die Luft. Durch den Graben, den die Explosion in den Bootssteg gegraben hat, schaffen es die Untoten nun nicht mehr zu den noch lebenden Menschen zu gelangen.

Als die Gruppe gerade ablegen will, teilt Michael Ana mit, dass er nicht mitkommen könne und zeigt ihr eine Bisswunde an seiner Hand, die er sich bei ihrer Flucht zugezogen hat. Ana fleht ihn inständig an mitzukommen aber Michael löst das letzte Tau, welches das Boot am Steg hält und bittet sie auf dem Boot zu bleiben. Ana bricht in Tränen aus, doch Michael kann sie, so gut es geht, trösten. Danach schiebt er das Boot vom Steg weg, damit sie ablegen können. Bevor das Boot außer Reichweite ist,

nimmt er noch ein letztes Mal Anas Hand und küsst diese. Ihre sich haltenden Hände werden langsam vom sich emfernenden Schiff getrennt. Kenneth fragt ihn noch einmal, ob es sein letzter Entschluss sei. Michael bejaht dies mit der Anmerkung, dass er noch eine Weile hierbleiben werde und den Sonnenaufgang genieße. Ana sieht ihm noch lange nach, bis er seine Waffe zieht und sich erschießt.

Während der abschließenden Credits-Sequenz sieht man immer wieder ausschnittsweise Bilder einer Kamera, die früher Steve gehört hatte und mit der die Überlebenden Teile ihrer Reise dokumentierten. Unter anderem sieht man, wie die Crew ein verlassen Boot mit einer, in einer Kühlbox, lebenden Leiche findet, wie ihnen Verpflegung und Treibstoff ausgeht und sie schlussendlich eine Insel erreichen. In dem Moment, als sie den dortigen Steg betreten, reißt sich Chips los und ein Heer von Untoten läuft auf sie zu. Danach bricht die Aufzeichnung ab.

6.2 Grundlegende Unterschiede zwischen Original und Remake

Der wohl augenscheinlichste Unterschied zwischen Original und Remake ist deren jeweilige Länge. George A. Romeros Original von Dawn of the Dead dauert mit 156 Minuten genau eine Stunde länger als Zack Snyders Remake des Horror-Klassikers. Der Grund für die Länge des Originals ist aber nicht, dass er eine längere Geschichte erzählt, sondern dass er diese langsamer wiedergibt und viele Bilder länger als vielleicht notwendig stehen lässt. Situationen werden generell in einem langsameren Tempo also im Remake dargestellt. Diese Raffung des Tempos im Remake ist am deutlichsten an den Untoten zu erkennen, welche im Original langsam und gemächlich, einem Schlafwandler ähnelnd, vor sich hin schlurfen, im Remake aber im Sprinttempo Jagd auf die Lebenden machen.

Des Weiteren unterscheiden sie sich in der optischen Darstellung. Sowohl kamera-, als auch masken- und specialeffekttechnisch ist das Remake dem Original um ein Vielfaches überlegen, was erstens am höheren Budget des Remakes⁴⁴ im Vergleich zum Originalfilm⁴⁵ liegt und zweitens an der simplen Tatsache, dass das Original 26 Jahre älter ist. Tontechnisch setzt das Remake nicht nur dafür komponierte oder

⁴⁴ vgl. BOX OFFICE MOJO. Dawn of the Dead. 26.06.2013.

⁴⁵ vgl. IMDB. Dawn of the Dead (1978). Box Office. 26.06.2013.

eingekaufte Musik ein, sondern auch schon zuvor erschienene Songs, von denen der wohl der bekannteste, "The Man Comes Around", vom mittlerweile verstorbenen Countrysänger Johnny Cash stammt.

In Zack Snyders Dawn of the Dead findet eine wesentlich höhere, nämlich eine mehr als doppelt so große, Anzahl an Menschen Zuflucht im Einkaufszentrum. Was den Body Count⁴⁶ – also die Anzahl der Getöteten – unter den Hauptfiguren massiv erhöht. Aber nicht nur die Anzahl der Hauptfiguren, sondern auch die der Untoten, wurde erhöht. So sieht man in einer Szene, in der Kenneth mit seinem Freund Andre Schach spielt, dass das gesamte Areal vor dem Einkaufszentrum, einen lebenden Teppich gleichend, von Untoten übersät ist.

Im Original hat die Epidemie der Untoten bereits begonnen und ist von Anfang an ein Thema, was nicht verwunderlich ist, da Romeros Dawn of the Dead als eine Art Sequel zu "Night of the Living Dead" gilt, bei dem die Epidemie erstmals ausbricht.⁴⁷ Nicht so im Remake, in dem sich die Epidemie während der ersten Filmminuten ausbreitet und anfangs sogar von Ana unbemerkt bleibt, danach aber wie eine Welle einschlägt und mit einem ungeheuren Tempo den Status der Ausbreitung der Epidemie auf die des Originals hebt.

Daraus lässt sich ableiten, dass Snyders Remake des Horror-Klassikers sich in keinsten Weise an "The Night of the Living Dead" orientiert, im Gegensatz zum Original, und so quasi für sich steht. Als alleiniges Remake des Originals und nicht der "Serie".

⁴⁶ vgl. SZENESPRACHEWIKI. Bodycount. 05.07.2013.

⁴⁷ vgl. EBERT. Interview with George Romero. 10.07.2013.

7 Darstellung, Analyse und Einstufung in Archetypen

7.1 Dawn of the Dead (1978) – George A. Romero

7.1.1 Francine



Abbildung 4: Dawn of the Dead (1978) – Francine

Francine wird in George A. Romeros Dawn of the Dead von Anfang an äußerst zurückhaltend, gar passiv, dargestellt. Sie ergreift selten bis kaum die Initiative und verlässt sich fast zur Gänze auf ihre männlichen Kollegen. Besonders klar wird dies, wenn man ihr Verhalten in Verbindung mit ihrem Freund Stephen sieht. Sobald nur die geringste Gefahr für Francine besteht oder sie einer unangenehmen oder beängstigenden Situation ausgesetzt ist, wie etwa dem Entdecken einer Leiche, flüchtet sie in Stephens Arme, lässt sich trösten und wartet bis dieser die Initiative ergreift und die Situation für sie meistert. Selbst die Flucht mit Stephens Helikopter aus dem Fernsehender muss ihr dieser schon fast aufzwingen.

Als sie das Einkaufszentrum erreicht haben und die drei Männer darin eine ideale Zuflucht sehen, lehnt sie diesen Plan ab, wehrt sich aber im Gegenzug auch nicht aktiv dagegen, dass sie dort bleiben muss. Es scheint fast so, als würde sie sich generell gegen die Gruppe, passiv durch Ablehnung, wehren.

Auffällig ist auch, dass Francine fast keinerlei Aufgaben übernimmt. Die Gruppe muss beinahe völlig ohne sie agieren und nach getaner Arbeit, wie etwa nach dem Auskundschaften eines neuen Areals, Francine nachholen.

Das Ablehnen ihrer Aufgaben und Pflichten ist aber nicht nur in Verbindung mit ihrer Gruppe zu beobachten. Sie scheint sich generell gegen jede Art von Verpflichtung zu wehren. So sieht man Francine, unmittelbar nachdem wir von Stephen erfahren haben, dass sie schwanger ist, rauchend im Nebenzimmer sitzend. Sie übernimmt nicht einmal für ihr ungeborenes Baby die Verantwortung. Selbst als sie schon hochschwanger ist, schlendert sie gemütlich durch das Versteck der Gruppe und trinkt ein großes Glas Sekt.

Francine verhält sich aber nicht generell verantwortungslos, zu Beginn des Films, als ihre Kollegen eine veraltete Liste der Rettungsstationen ausstrahlen wollen, nimmt sie ihnen diese Liste weg und gibt sie ihnen erst wieder zurück, nachdem sie von ihr aktualisiert wurde. Selbst als sich ihr Chef gegen sie stellt und er sie deshalb zurechtweist, steht sie zu ihrem Tun und lässt sich nicht beirren.

Es macht den Anschein, als würde sie in der Welt, die sie für sich selbst gewählt hat, wie beispielsweise ihrem Arbeitsplatz, selbst entscheiden was sie tut und aktiv agieren. Erst als sie von Stephen quasi zur Flucht gezwungen wird, verändert sich ihre Position von der aktiven und mündigen Francine zu einer passiven und hörigen.

Betrachtet man ihr Verhalten ab dem Zeitpunkt, an dem die vier Zuflucht im Einkaufszentrum suchen, genauer, erkennt man, dass sie sich nur der Gruppe gegenüber passiv verhält. Sie selbst bringt sich beispielsweise, während die drei Männer das Einkaufszentrum mit LKWs verbarrikadieren, das Schießen bei und lernt später sogar von Stephen, wie sie seinen Hubschrauber fliegen kann.

Diese erlernten Fähigkeiten wendet sie aber nur äußerst selten an, um der Gruppe damit zu helfen, wie beispielsweise als sie vom Dach des Einkaufszentrums auf einen Untoten schießt, der gerade im Begriff ist, Roger zu beißen.

Vielmehr macht es den Anschein, als würde sie sich schon darauf vorbereiten, ohne die Gruppe auszukommen. Die einzige wirkliche Ausnahme hierfür scheint zu sein, dass sie die Wunden der Verletzten versorgt. Was aber in diesem Zusammenhang auch so gedeutet werden kann, dass sie die Gruppe, solange sie noch etwas von ihr lernen kann, physisch in Stand hält.

So ist es sehr wahrscheinlich, dass sie sich emotional von der Gruppe distanziert, weil sie immer wieder von den Männern, aber gerade von Stephen, zu ihrem „Glück“ gezwungen wird. Die Tatsache, dass ihr Argument, dass das Einkaufszentrum keineswegs der sichere Hafen sei, sofort als Nonsens abgetan wurde, war der letzte und ausschlaggebende Punkt für diese Entscheidung. Für eine emotionale Distanzierung spricht, dass sie relativ nüchtern und gefasst beschließt, dass ein längeres Warten keinen Sinn mehr hat und sie sich nun auf den Weg machen müssen, nachdem Ste-

phen verwundet im Einkaufszentrum zurückbleibt und Peter daraufhin mehrere Stunden darauf wartet, dass dieser vielleicht doch noch zurückkehrt. Selbst als der zum Untoten mutierte Stephen wieder auf der Bildfläche erscheint und ihn daraufhin Peter durch einen Kopfschuss endgültig tötet, scheint sie dieser Anblick nicht besonders zu schockieren oder gar zu traumatisieren. Vielmehr wirkt sie mehr daran interessiert zu sein, endlich aus ihrem von den Männern erschaffenen Gefängnis per Hubschrauber entkommen zu können.

Betrachtet man nun Francines dramaturgische Rolle im Film genauer, könnte man zu dem Schluss kommen, dass es sich bei ihr zwar um eine für die Geschichte wichtige Figur handelt, aber der Held der Geschichte einer der drei Männer ist. Sie scheint im ersten Moment keine immens wichtige Rolle zu spielen und es macht den Anschein, als trage gerade sie am wenigsten zur Geschichte bei.

Will man sie aber in einen der Archetypen einstufen, erkennt man sehr bald, dass es sich bei ihr um den heimlichen Protagonisten, den Helden – oder in diesem Fall die Heldin – der Geschichte handelt. Mit ihr beginnt und endet die Geschichte. Was schon einmal sehr deutlich die Tatsache bestätigt, dass der Held das Fenster ist, durch welches der Zuschauer oder das Publikum der Geschichte einen Zugang zum Geschehen erhält,⁴⁸ und dieses Fenster quasi mit Francine auf- und zugeht.

Viele Geschichten beginnen damit, dass der Held sein Familie, seinen Stamm, verlassen muss, was vergleichbar mit den Gefühlen eines Kindes ist, welches sich von der Mutter löst, um hinauszuziehen, um seine eigenes Ich, seine Identität, zu suchen.⁴⁹ Auch Francine muss gleich zu Beginn ihr vertrautes Umfeld, ihre Familie, den Fernsehsender, verlassen, um gemeinsam mit Stephen vor der außer Kontrolle geratenen Epidemie, welche lebende Menschen in Untote verwandelt, zu fliehen. Diese Entscheidung fällt ihr sichtlich schwer, aber sie willigt schließlich auf das energische Drängen Stephens hin, doch ein.

Dieses Verhalten spricht ebenfalls für einen Helden oder vielmehr für einen Helden wider Willen, „den zögerlichen, von Zweifeln geplagten Typen, der eher passiv ist und immer wieder einen äußeren Anstoß braucht, um ins Abenteuer zu ziehen.“⁵⁰ Im Laufe der Geschichte wird Francine beinahe zu jeder Entscheidung von einer anderen Figur gedrängt oder quasi zwangsverpflichtet.

⁴⁸ Vgl. VOGLER 2010: 89.

⁴⁹ Vgl. ebd.: 88.

⁵⁰ Vgl. VOGLER 2010: 97.

Ein weiteres Indiz, welches einen Helden entlarvt, ist die Tatsache, dass dieser Eigenschaften und Wesenszüge in sich trägt, welche es dem Zuseher gestatten, sich mit ihm zu identifizieren. Dies ermöglicht ihm, mit dem Helden eins zu werden und die Welt in der Geschichte durch die Augen des Helden zu betrachten.⁵¹ „Jeder Held hat Eigenschaften, mit denen wir alle uns identifizieren können und in denen sich jeder von uns wiedererkennt. Hinter diesen Eigenschaften stehen Bedürfnisse, die so universell sind, daß [!] wir alle sie nachvollziehen können: die Sehnsucht nach Liebe und Verständnis, der Überlebenstrieb, der Wille zum Erfolg, das Verlangen nach Freiheit oder Rache, der Wunsch, Unrecht aus der Welt zu schaffen, die Suche nach Selbstverwirklichung.“⁵² Auch Francine erfüllt einige dieser Wesenszüge, von denen der augenscheinlichste wohl der Überlebenstrieb ist. Aber auch der Wille nach Verständnis, zur Selbstverwirklichung und vor allem der nach Freiheit sind in Francine stark vertreten. Sie versucht während des Films immer wieder ihre Mitstreiter von ihrer Meinung zu überzeugen oder zumindest Verständnis für ihr Tun und Handeln zu bekommen. Als ihr die Gruppe diese Wünsche nicht erfüllen kann, oder vielmehr will, drängt sie nach Freiheit, eine Freiheit, in der sie selbst für ihre Taten verantwortlich ist, eine Welt in der sie vor allem auch dazu in der Lage ist und nicht durch Bevormundung durch die drei Männer daran gehindert wird.

Aber der stärkste Beweis, welcher Francine eindeutig als Heldin des Films darstellt, ist die Tatsache, dass sie als einziger Hauptcharakter eine Entwicklung durchläuft. Denn wenn man anhand einer Geschichte auf den ersten Blick nicht sofort sagen kann, wer in dieser Geschichte der Held bzw. der Protagonist ist, dann ist dies meist die Figur, die sich während des Verlaufs der Geschichte am stärksten entwickelt.⁵³ Um das zu erkennen, muss man sich erst das Verhalten ihrer drei männlichen Mitstreiter im Laufe der Geschichte ansehen.

Stephen, ihr Freund und Aufpasser, kämpft zwar den gesamten Film über für den Schutz der Gruppe, vor allem aber für den von Francine, unterläuft dabei aber keinem Wandel – sprich er lernt nichts dazu. Er ist charakterlich vom Anfang bis zum Ende der Gleiche. Er agiert und reagiert innerhalb des Films, lernt, nimmt aber Informationen, die seinen Charakter weiterentwickeln würden, nicht wahr oder, besser gesagt, schlichtweg nicht in sich auf. Dabei gäbe es einige Gelegenheiten, die bei ihm einen Wandel auslösen könnten, wie etwa im Umgang mit Francine selbst. Als ihr ständiger Beschützer müsste es in seinem Interesse sein, Francine die Gelegenheit zu geben, selbst

⁵¹ Vgl. VOGLER 2010: 89.

⁵² VOGLER 2010: 89.

⁵³ Vgl. VOGLER 2010: 91.

eine mündige Position in der Gruppe zu erlangen. Also selbst Entscheidungen zu treffen und aktiv die Gruppe und, vor allem, sich selbst zu schützen. Dies hätte nicht nur für Francine einen langfristigen Nutzen, weil sie auch sich selbst schützen könnte, sondern würde auch Stephen entlasten und ihm Platz geben, mehr auf sich und seine Bedürfnisse zu achten.

Auch Peter hätte oft die Gelegenheit, sich auf Grund seiner Erlebnisse weiterzuentwickeln. Peter unterstützt die Gruppe immer wieder durch seine Ratschläge und seine Erfahrung. Dabei hält er sich aber immer im Hintergrund und übernimmt nicht aktiv die Führung. Dieser Wandel wäre für die Gruppe von unglaublichem Nutzen, denn durch seine Einsatzerfahrung bei der Spezialtruppe der Polizei und seine Führungsqualitäten hätte er die Gruppe auf ein neues Level der Sicherheit bringen können und hätte, möglicherweise, den Ausgang des Films sogar für die Gruppe positiv beeinflussen können.

Roger hätte sich durch einen Wandel einen qualvollen Tod, zumindest zu dem Zeitpunkt, an dem er diesen im Film erleidet, ersparen können. Denn schließlich ist es die Tatsache, dass er sich bis zum Ende weigert, die katastrophale Situation als solche anzuerkennen, die ihm zu jenem Leichtsinns verleitet, welcher zu seinem Tod führt. Indikatoren für eine mögliche Wandlung hätte es aber durchaus gegeben. So hat ihn Peter beispielsweise mehrmals wegen seines Leichtsinns und seiner Unbeschwertheit zurechtgewiesen und hätte damit ein Katalysator für eine Weiterentwicklung sein können.

Francine hingegen erfährt eine Wandlung. Sie entwickelt sich vom passiven Opfer zur aktiven Heldin, die am Schluss, nachdem sie von ihren Kameraden alles gelernt hat, was sie für ihre Reise benötigt, ihr Schicksal selbst in die Hand nimmt und selbst Entscheidungen für sich trifft und diese auch umsetzt.

Wie bereits erwähnt, ist der stärkste Beweis, der Francine eindeutig als Heldin des Films darstellt, die Tatsache, dass sie als einziger Hauptcharakter eine massive Entwicklung durchläuft.⁵⁴ Um dies zu erkennen, muss man sich erst das Verhalten ihrer drei männlichen Mitstreiter im Laufe der Geschichte ansehen. Auslöser für diese Veränderung, den Willen zur Weiterentwicklung, ist der Moment, als Stephen Peter und Roger von Francines Schwangerschaft erzählt und diese – ohne sie in das Gespräch miteinzubeziehen – darüber reden und sogar über einen möglichen Schwangerschaftsabbruch – eine Abtreibung – sprechen. Von diesem Moment an, so scheint es,

⁵⁴ Vgl. VÖGLER 2010: 91.

fungiert jede weitere Bevormundung der drei Männer als Katalysator, der Francines Willen zur Wandlung verstärkt.

„Im Kern vieler Geschichten geht es um einen fortlaufenden Lernprozeß [!], der sich zwischen dem Helden und seinem Mentor, dem Helden und einem geliebten Menschen oder auch zwischen dem Helden und einem Schurken abspielt. Wir alle lernen eben ständig voneinander.“⁵⁵ In George A. Romeros Version von „Dawn of the Dead“ unterläuft allerdings nur Francine einer echten Weiterentwicklung. Sie ist deshalb zweifellos die Heldin der Geschichte und somit der bzw. die Protagonistin.

⁵⁵ VOGLER: 2010: 91.

7.1.2 Stephen



Abbildung 5: Dawn of the Dead (1978) – Stephen

Stephen fungiert während des gesamten Films als Francines Beschützer. Stößt Francine auf irgendeine Art von Schwierigkeit, ist er zur Stelle und kümmert sich, während diese beispielsweise verängstigt in einer Ecke kauert, um das Problem. Dies beginnt damit, dass er die gemeinsame Flucht aus dem Fernsehsender plant und ihr diese sogar aufzwingt. Ab diesem Zeitpunkt übernimmt er fortwährend die Verantwortung für sie, was darin gipfelt, dass er im Kampf für die Bewahrung ihres Heims sein Leben lässt und zu einem der Untoten mutiert.

Auffällig ist hier allerdings, dass, obwohl er eine Beschützerrolle für Francine einnimmt und beide offen zu ihrer Beziehung steht, Stephen Francine kaum oder nur sehr wenige romantische Gefühle entgegenbringt. Es macht fast den Anschein, als würde er sie aus einer Pflicht heraus beschützen. In diesem Zusammenhang liegt die Vermutung nahe, dass er sich so aufopfernd um Francine kümmert, weil diese von ihm schwanger ist, quasi um seines Nachwuchs Willen. Diese These wird von der Tatsache unterstützt, dass Francine, als sie von Peter gefragt wird, ob Stephen ihr Mann sei, antwortet: „Ja, meistens.“ Das deutet nicht auf eine romantische Beziehung, sondern eher auf eine zweckdienliche sexuelle Beziehung. Selbst als ihr Stephen einen Heiratsantrag macht, wirkt dies eher als Pflichtübung. Das scheint Francine zu merken. Sie lehnt den Antrag mit der Begründung ab, dass sie dies nicht annehmen könne.

Weiters fungiert er als Lehrer für Francine und lehrt ihr wichtige Fähigkeiten, wie etwa das Hubschrauberfliegen, ohne die Francine nicht aus dem von Untoten überrannten Einkaufszentrum fliehen könnte. Durch sein Gewehr lernt Francine auch wie man schießt. Wobei er zwar nichts aktiv zu diesem Vorgang beiträgt, den Lernprozess aber durch die Gabe des Gewehrs initialisiert.

Diese Beschützerrolle nimmt Stephen aber nicht allein nur für Francine ein, was am besten in der Sequenz, in der Roger und Peter den Eingang des Einkaufszentrums mit LKW verbarrikadieren, zu erkennen ist. Während sich die beiden den Gefahren, die außerhalb des Einkaufszentrums lauern, aussetzen, kreist Stephen über ihnen und hält Ausschau nach Untoten. In eben diesem Augenblick bringt sich auch Francine mit seinem Gewehr das Schießen bei – in der Abwesenheit des Meisters trainiert der Schüler mit den von ihm erhalten Gegenständen weiter. Stephen kann zwar keinen aktiven Einfluss auf das Schicksal von Peter und Roger nehmen, überlässt sie aber durch seinen wachsamen Blick nicht ihrem Schicksal. Es macht den Anschein, als würde er in dieser Sequenz sinnbildlich seine schützende Hand über sie legen, um die beiden vor Gefahren zu beschützen, während seine Schülerin trainiert.

In George A. Romeros Version von *Dawn of the Dead* üben mehrere Charaktere zumindest eine kurzzeitige Mentorentätigkeit aus, denn „Dieser Archetypus steht hinter allen Charakteren, die den Helden etwas lehren, ihn schützen oder von denen er Gaben erhält“⁵⁶. Diese ist aber nur eine Nebenfunktion ihres eigentlichen Archetyps und nicht dauerhaft, denn, wie bereits erwähnt, können sich Archetypen auch kurzzeitig die Maske eines anderen Archetyps überstreifen, um eine Aufgabe zu lösen.

Stephen hingegen übernimmt diese Tätigkeit nicht nur kurzzeitig, er übt sie bis zu seinem Tode aus. Bereits in dem Moment, in dem er zum ersten Mal in Erscheinung tritt, ist er Francines Mentor, denn er betritt das Studio nur, um sie auf die bevorstehende Reise – die Heldenreise – vorzubereiten und um sie auf dieser zu beschützen. Er erfüllt damit schon eine weitere wichtige Funktion des Mentors, er motiviert den Helden und steht ihm bei der Überwindung seiner Angst bei.⁵⁷ Francine weigert sich zwar anfangs ihre Heldenreise anzutreten, aber Stephen weiß, dass er nur so ihr Leben retten kann. „Mitunter braucht es eben einen wohlgezielten Tritt von seiten[!] des Mentors, um die Sache richtig in Gang zu bringen.“⁵⁸

Stephen verstärkt seine Rolle als Mentor noch als er Francine sein Gewehr, auch wenn dies widerwillig und nur auf Francines Drängen geschieht, überlässt.⁵⁹ Durch das Drängen auf diesen Gegenstand ihres Lehrmeisters macht Francine diese Übergabe des Lehrers, mit der er auch sinnbildlich einen Teil von sich selbst weitergibt, erst möglich. Denn ein Held muss sich seine Gabe erst verdienen, in dem er irgendeine Form

⁵⁶ VOGLER 2010: 105.

⁵⁷ Vgl. VOGLER 2010: 111.

⁵⁸ VOGLER 2010: 111.

⁵⁹ Vgl. VOGLER 2010: 108.

von Prüfung besteht und somit beweist, dass er würdig ist, diese zu besitzen.⁶⁰ Francines Prüfung bestand hier darin, anzufangen, selbstständig zu denken und nun zu beginnen, aktiv für ihr Schicksal zu kämpfen. Sie zeigt ihrem Mentor dadurch, dass sie nun für die Reise motiviert ist und ihre Rolle als Held anerkennt. Durch dieses aktive Verhalten und den Willen, selbstständig zu lernen, begibt sie sich zwar in größere Gefahr, als wenn sie dies nicht tun würde und opfert somit einen Teil ihrer Sicherheit, stellt aber dabei auch ihren Willen, als Held zu fungieren, unter Beweis, denn: „Der Held muß [!] sich die Gaben oder die Hilfe seines Mentors verdienen, indem er etwas Neues lernt, etwas opfert oder eine Verpflichtung eingeht.“⁶¹

Mit dieser Akzeptanz der Selbstverantwortung löst Francine eine weitere Phase des Zusammenspiels zwischen Mentor und Held aus, denn Mentoren fällt es oft schwer, ihre Schutzbefohlenen loszulassen und somit behindern sie diese sogar in ihrer Weiterreise, vergleichbar etwa mit einem zu fürsorglichen Elternteil, der es nicht erträgt sein Kind – ohne über es zu wachen – in die Ferne ziehen zu lassen.⁶² Dieses bewusste Auflehnen gegen die Autorität des Mentors gleicht dem natürlichen Drang eines Teenagers in der Pubertät, sich gegen seine Eltern – seine Mentoren – aufzulehnen um in die Welt der Erwachsenen zu gelangen.

⁶⁰ Vgl. VOGLER 2010: 109.

⁶¹ VOGLER 2010: 109.

⁶² Vgl. VOGLER 2010: 224.

7.1.3 Roger



Abbildung 6: Dawn of the Dead (1978) – Roger

Roger wird im Laufe der Geschichte als sehr selbständig und äußerst zielstrebig dargestellt. Alles, was er sich vornimmt, setzt er auch in die Tat um. Er leistet dadurch einen massiven Beitrag zum Fortschritt der Geschichte. Er nimmt sein Schicksal in die Hand, egal welche Widerstände sich ihm in den Weg stellen. Allerdings macht es bei Roger den Eindruck, als würde er viele dieser Taten aus einer Spontanität heraus machen und nicht über die Folgen oder Konsequenzen seines Tuns nachdenken, wofür er auch des Öfteren den Preis, der schlussendlich sogar sein Tod ist, zahlt. Selbst in Situationen, in denen er von Untoten umgeben ist, scheint er Spaß zu haben und nimmt dabei die überall lauernden Gefahren nicht wahr.

Roger ist eine Art gefallener Archetyp, der in der jeweiligen Rolle, die er einzunehmen versucht, versagt. Dies beginnt schon am Anfang des Films, als er einen Neuling unter seine Fittiche nimmt und so für ihn als Mentor fungiert. Diese Mentorentätigkeit wird aber wenige Augenblicke später wieder aufgehoben, als diesen einer der Hausbesitzer mit einem Kopfschuss tötet. Hier hat Roger ganz klar in seiner Rolle als Mentor versagt. Als erfahrenes Mitglied des Einsatzkommandos hätte er die Gefahr erkennen und den Neuling auf diese vorbeireiten oder ihn zumindest vor ihr schützen müssen. Allerdings lernt Roger nichts aus diesem Fehler. Er verweilt zwar einige Momente bei dem Toten und zeigt dadurch seine Trauer über den tragischen Verlust, reflektiert aber nicht sein Verhalten zuvor. Somit lernt er auch nichts und würde bei der nächsten Person, die er zu schützen versucht, vermutlich wieder genauso reagieren. In diesem Fall könnte er nicht einmal ein Anti-Mentor sein, der durch sein Versagen in gewissen Situationen lehrt, denn der Neuling ist tot und kann nichts mehr lernen.

Er hätte sogar immer wieder während des Films die Tendenzen oder vielmehr die Chance, als Held zu fungieren. Denn augenscheinlich weist er zu Beginn mehr Charakterzüge, wie beispielsweise seine Zielstrebigkeit oder seinen Mut, auf, mit denen sich der Zuseher identifizieren kann. Aber auch diese Rolle nimmt er nicht ernst und legt nach wie vor ein spontanes und nicht durchdachtes Verhalten an den Tag. Er ist es zum Beispiel, der vorschlägt, das Innere des Einkaufszentrums zu erkunden, ohne genau zu wissen, welche Gefahren sie dort erwarten. So sollte er, als Exmitglied eines Sondereinsatzkommandos, eigentlich die nötige Erfahrung bei der Sondierung und anschließenden Infiltration haben. Als Held wäre er beispielsweise zuerst allein in das Innere des Einkaufszentrums hinabgestiegen, hätte erst nachdem er sich davon überzeugt hätte, dass die Lage sicher ist, die anderen nachgeholt. Das wären nämlich Charakterzüge gewesen, die einen echten Helden, also jemanden der sich für seine Gruppe aufopfert⁶³, um sie zu schützen und ihr zu dienen⁶⁴, ausweisen.

Welche Rolle erfüllt nun Roger in Romeros *Dawn of the Dead*, oder welchen Archetyp verkörpert er?

Roger verkörpert keinen der Archetypen direkt. Er übernimmt vielmehr die Rolle des jeweiligen Archetyps, quasi als Funktionsträger, um die Geschichte voranzubringen.⁶⁵ Denn genau darin besteht seine Hauptaufgabe im vorliegenden Film, er bringt die Story voran und legt zu diesem Zweck die Maske des jeweiligen Archetypen an.

⁶³ Vgl. VOGLER 2010: 92.

⁶⁴ Vgl. ebd.: 87.

⁶⁵ Vgl. ebd. 2010: 81.

7.1.4 Peter



Abbildung 7: *Dawn of the Dead* (1978) – Peter

Peter macht zu Beginn des Films einen eher düsteren Eindruck. Er versteckt sein Gesicht hinter einer schwarzen Maske und während der ersten Einstellungen, in denen er Roger vor einem Untoten beschützt, spricht er kein Wort. Trotz seiner Hilfestellung ist nicht sofort klar, ob es sich bei ihm um einen Widersacher oder einen freundlich gesinnten Charakter handelt. Erst als er im Keller zufällig auf Roger trifft, lässt er buchstäblich seine Maske fallen, spricht und es wird klar, dass er Roger freundlich gesonnen ist. Dabei zeigt sich, dass er sehr nachdenklich ist und Dinge nicht einfach hinnimmt, sondern sie erst hinterfragt und sich daraus eine Meinung bildet.

Peters Rolle bzw. seine Darstellung ist jener von Roger ähnlich. Er bedient kein klares Bild eines Archetyps, sondern legt jeweils Maske des Archetypen an, die er benötigt, um die Geschichte weiter voranzubringen. So ist es auch nicht zufällig, dass die beiden immer paarweise auftreten und jede Herausforderung gemeinsam meistern. Ihre Hauptaufgabe innerhalb des Films ist es, die Handlung voranzutreiben, wenn es der Held nicht tut. Dies sieht man etwa daran, dass sie es sind, die sich immer neue Pläne einfallen lassen, um ihr Versteck sicher zu machen oder es gegen die Untoten zu verteidigen. Immer wenn die anderen beiden Charaktere, Stephen und Francine, von sich aus die Geschichte nicht weiterbringen, beschleunigen sie das Tempo, indem sie irgendetwas tun, was die gesamte Handlung des Films voranbringt.

Allerdings gibt es einen entscheidenden Unterschied zwischen ihm und Roger. Peter stürzt sich zwar auch oft bereitwillig in gefährliche Situationen, erkennt diese aber auch als solche und ist entsprechend wachsam. Er ermahnt sogar des öfteren den leichtsinnigen Roger und weist diesen darauf hin, dass dieses Verhalten nicht nur für ihn, sondern für die gesamte Gruppe gefährlich sei. Peter kümmert sich aber viel zu

oberflächlich um Roger, sodass er für ihn kein wirklicher Mentor sein kann. Hätte er dies getan, wäre Roger vermutlich nicht von den Untoten verwundet worden und wäre somit nicht an der Infektion, die Lebende in Untote verwandelt, gestorben.

Rogers Tod und die damit verbundene Trauer verändert auch, in gewissen Teilen, Peters Charakter. Ab dem Tod seines Freundes zieht sich Peter von der Gruppe zurück. Er kommuniziert und hilft Stephen und Francine zwar noch, aber agiert dabei mehr aus dem Hintergrund. Oft sieht man ihn nachdenklich irgendwo sitzen oder herumwandern. Besonders deutlich wird dies, in der Szene, in der Peter Tennis spielt, denn er zieht es vor, allein gegen die Wand anstatt mit einem der anderen beiden noch verbleibenden Gruppenmitglieder zu spielen.

Dieser Wandel in seinem Charakter verleiht ihm auch eine neue Aufgabe, denn ab dem Tod seines Freundes Roger nimmt er die Beschützerrolle für Francine und Stephen ein. Er hilft ihnen, hält sich dabei aber im Hintergrund und mischt sich auch in Differenzen der beiden nicht ein. Sogar bei einem gemeinsamen Festessen hält er sich zurück und spielt gönnerhaft für die anderen den Kellner. Nachdem er sie versorgt hat, zieht er sich zurück und trinkt am Grab seines Freundes Roger Sekt.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Peters Rolle innerhalb der Geschichte variiert und sich den Gegebenheiten anpasst. Er wird dadurch zu einem Motor, der immer wieder die Geschichte des Films voranbringt.

Untote (Zombie)



Abbildung 8: *Dawn of the Dead* (1978) – Untote (Zombie)

Der Untote im Original *Dawn of the Dead* ist langsam und zeigt keine eigene Persönlichkeit. Lediglich Teile seines Äußeren weisen noch auf seine frühere Persönlichkeit hin, aber seine Haut ist bleich und blutleer. Aus diesem Grund und weil sich im gesamten Film keine einziger der Untoten durch irgendeine Form von eigener Personalisierung hervortut, wird der Untote nachfolgend nur noch im Plural angesprochen. Viele Untote weisen außerdem Verletzungen oder Verstümmelungen auf, die meist von jenem Moment stammen, als sie als lebender Mensch von einem Untoten angefallen wurden und zu Tode kamen. Die geistigen Kompetenzen der Untoten sind sehr stark limitiert, selbst ihr Gang wirkt gedankenlos und ähnelt mehr einem Schlafwandler als einem wachen Menschen. Ihr einziger Antrieb ist der Hunger nach warmen, also noch lebendigem, menschlichem Fleisch. Weiters empfinden sie weder Leid, Schmerz oder Furcht, noch andere Bedürfnisse außer Hunger. Obgleich sie jeglicher menschlicher Persönlichkeit beraubt sind, weisen die meisten von ihnen Verhaltensmuster auf, die sie schon als lebender Mensch hatten. Dieses Verhalten ist aber in diesem Zusammenhang mehr als Erinnerung zu verstehen, was im Fall von *Dawn of the Dead* zum Beispiel der Grund ist, warum so viele von ihnen ins hiesige Einkaufszentrum pilgern. Hier haben sie sich früher wohlfühlt, darum kommen sie auch jetzt als Untote wieder hierher zurück. Manche von ihnen sind auch in der Lage, einfache Gegenstände oder Werkzeuge zu benutzen, was auch darauf zurückzuführen ist, dass sie sich an den Umgang damit erinnern.

Ein Biss von einem Untoten gleicht einem Todesurteil. Selbst wenn man sich vor dem Angreifer retten kann, stirbt man binnen weniger Tage an der Infektion und wird selbst zu einem wandelnden Leichnam. Es gibt keine Möglichkeit, Infizierte zu heilen. Auch für die bereits zu Untoten mutierten gibt es keine Rettung. Der einzige Weg, sie von ihrem Leiden zu erlösen, ist, ihr Gehirn irreparabel zu beschädigen oder vom übrigen Körper zu trennen.

Einzeln sind sie, vorausgesetzt man weiß darüber Bescheid, dass es sich um einen Untoten handelt, leicht zu umgehen oder auszuschalten. Aber in großen Gruppen werden sie zu einer riesigen Welle aus Fleisch, die alles, was sich ihr in den Weg stellt und nicht stabil genug ist, solche Massen zu halten, zerstört.

Teilt man sie in einen der Archetypen ein, so sind sie eine Kombination aus Schatten und Gestaltwandler. „Der Archetypus des Schatten steht für die Kräfte der Nachtseite, für diejenigen Aspekte einer Sache oder eines Menschen, die unter normalen Umständen keinen Ausdruck finden, unbewußt [!] oder mißbilligt [!] werden.“⁶⁶ Hier sieht man in Voglers Definition des Schattens schon starke Parallelen zu dem Bild, das uns Romero von den Untoten zeigt. Denn der Untote an sich scheint schon wie die alptraumhafte Version eines Menschen zu sein. Äußerlich menschenähnlich, folgt er blind, ohne auch nur die geringste Furcht zu empfinden, einem animalischem Trieb, dem Trieb zu fressen und sich somit am Leben zu erhalten.

Der Untote scheint wie eine Versinnbildlichung des Schattens, er erinnert die Lebenden immer wieder an verdrängte Gefühle, wie die Angst vor dem Tod. Tote werden in unserer Kultur bestattet. Dieses Ritual erlaubt uns nicht nur, von den Verstorbenen in einer würdevollen Weise Abschied zu nehmen, sondern schafft auch eine gewisse Distanzierung zum Tod bzw. zum Toten.⁶⁷ Denn ist der Leichnam erst einmal zu Grabe getragen, dann ist damit auch der sichtbare Beweis, dass der Tod einen unserer Lieben ereilt hat, verschwunden. Romeros Untote kehren aber nach ihrem Tod zurück, jagen die Lebenden und erinnern diese schon durch ihre bloße Anwesenheit an ihr Versterben. Sie sind, anders gesagt, die Leibhaftigkeit von tiefsitzenden Traumata oder Schuldgefühlen, die, verborgen und abgelehnt, im Dunkel des Unbewussten weiter gären und nun als zerstörerische Monstrosität zurückkehren.⁶⁸

Die Untoten sind es auch, die die Figuren im Original von *Dawn of the Dead* regelmäßig herausfordern und sie in lebensbedrohliche Situationen bringen, in denen sie zeigen müssen, was in ihnen steckt. Tun sie dies nicht, oder versagen sie dabei, werden sie getötet, um anschließend selbst als Untoter aufzuerstehen – sie werden quasi assimiliert, ein Teil Kollektivs der Schatten.⁶⁹

⁶⁶ VOGLER 2010: 143.

⁶⁷ Vgl. KÖHNE, KUSCHKE, METELING.

⁶⁸ Vgl. VOGLER 2010: 144.

⁶⁹ Vgl. ebd. 145.

Die Untoten erkennen sich selbst aber nicht als Schatten oder Bösewicht. Sie existieren eben und versuchen diese Existenz fortzuführen.⁷⁰ Um dies zu tun, töten sie, so wie wir Menschen in den Augen eines Mastviehs die Rolle des Schattens einnehmen würden. Von der Warte des Untoten aus betrachtet, sind der Held, oder in diesem Fall die Heldin, der Geschichte und ihre Mitstreiter sogar die Bösewichte, da sie ihm seine Nahrung verweigern und sogar an seiner Auslöschung interessiert sind.

Auch für die Rolle des Gestaltwandlers sind die Untoten eine Versinnbildlichung. Sie verwandeln sich durch die Transformation vom Lebenden in den Toten und zeigen dies schon durch ihr Äußerliches. Ist jemand gebissen geworden, wird er zu einem Untoten. Die ersten Anzeichen dafür ist eine Veränderung des Verhaltens, die durch die Krankheitssymptome ausgelöst wird,⁷¹ bis das Opfer sich schlussendlich in einen Untoten, in einen Schatten, verwandelt.

⁷⁰ Vgl. VOGLER 2010: 148.

⁷¹ VOGLER 2010: 140.

7.2 Dawn of the Dead (2004) – Zack Snyder

7.2.1 Ana



Abbildung 9: Dawn of the Dead (2004) – Ana

Ana wird zu Beginn von Zack Snyders Remake als sehr familiäre, aber auch selbstständige Frau dargestellt. Sie kann es kaum erwarten zu ihrem Freund Luis nach Hause zu kommen, um mit ihm einen der wenigen gemeinsamen Abende zu verbringen. Sie ist glücklich in der Welt, in der sie lebt und blendet andere Dinge, solche die ihre schöne Welt zerstören oder in Gefahr bringen könnten, einfach aus. Selbst die beginnende Apokalypse bzw. den Ausbruch der Seuche, die Tote wieder aufstehen und nach den Lebenden jagen lässt, scheint sie gar nicht zu bemerken, obwohl sich um sie mehrere Zeichen davon zeigen.

Denn die Zeichen sind beinahe unübersehbar: Gleich zu Beginn spricht sie mit einem jungen Arzt über einen Patienten, der sich eine Bisswunde bei einer Kneipenschlägerei zugezogen hat und nun auf der Intensivstation liegt. Der Arzt zeigt sich, nachdem sie ihm die Symptome schildert, sehr interessiert und bittet sie den Patienten zu finden. Ana aber interessiert nur wie sie so schnell es geht nach Hause kommen kann. Selbst als beim Verlassen des Krankenhauses ein weiteres Opfer mit einer schweren Bissverletzung eingeliefert wird, schöpft sie keinen Verdacht. Als sie sich mit ihrem Auto schon auf dem Nachhauseweg befindet, wird in den Nachrichten, auf mehreren Sendern, über die ungewöhnlichen Vorfälle geredet, aber Ana schaltet auch diese so lange weg, bis sie bei einem Sender angelangt ist, der noch Musik spielt. Zuhause angekommen bemerkt sie beim Sex mit ihrem Mann unter der Dusche nicht, dass die normale Fernsehübertragung wegen einer Sondersendung, die ebenfalls die sonderbaren Vorgänge thematisiert, unterbrochen wird. All dies gipfelt darin, dass sich rund um sie, selbst in ihrer Nachbarschaft, die Seuche der Untoten ausbreitet und einem nach dem anderen tötet. Erst als ihr Lebensgefährte Luis von dem zum Untoten transformierten Nacht-

barskind Vivian tödlich verwundet wird und anschließend selbst zum Untoten wird und Jagt auf sie macht, kann auch sie sich nicht mehr der Wirklichkeit verweigern und muss um ihr Leben kämpfen.

Nach dem traumatischen Verlust ihres Freundes flieht sie in einer Art Schockstarre und ist dabei nicht einmal fähig einer Frau, die sie um Hilfe anfleht, die Tür zu ihrem Auto zu öffnen. Dieser Schock ist auch der Grund, dass sie unachtsam ist und ihr ein anderer Flüchtling fast ihr Auto raubt und sie in Folge dessen eine Böschung runter rast und ohnmächtig wird. Als sie wieder erwacht, ist sie eine andere. Der Schock ist gewichen und sie beginnt sich mit ihrem Schicksal aktiv auseinander zu setzen und hat aufgehört negative Dinge zu verdrängen.

Als sie sich später gemeinsam mit den anderen Überlebenden im Einkaufszentrum zurückzieht, setzt sich auch dort ihre aktive Rolle fort. Sie versorgt nicht nur die Verletzungen der Verwundeten, sondern kämpft auch dafür dies überhaupt tun zu können. Ana hilft auch aktiv mit das Einkaufszentrum zu verbarrikadieren, es gegen den Ansturm der Untoten zu verteidigen und sorgt, gemeinsam mit den anderen, durch Markierungen auf dem Dach, dafür, dass die Rettungstruppen sie schon von Weitem sehen können. Sie zeigt Opferbereitschaft⁷² und dient und schützt damit die gesamte Gruppe.⁷³

Ana wird im Laufe der Geschichte als eine selbstbewusste Frau dargestellt, die aber über sich selbst nachdenkt und ihr Tun dabei reflektiert und ihre Schlüsse daraus zieht, sich Fehler eingesteht und fortwährend an sich arbeitet. Sie ist eine Bereicherung für ihre Gruppe und beschützt diese, selbst wenn sie dabei ihr eigenes Leben gefährdet. Selbst in Momenten, in denen sie selbst in Gefahr ist, liegt ihr das Leben der anderen mindestens genauso sehr am Herzen. Was zum Beispiel in der Szene klar wird, in der sie mit den drei Sicherheitsbeamten verhandelt, um in den 2. Stock gelassen zu werden. Ana weist auf Kenneths verwundeten Arm hin und gibt sogar ihre Waffe, ihren Schutz, auf, um der Gruppe den Zutritt zum Obergeschoss zu gewähren und somit Kenneths Verletzung zu versorgen.

Wie auch schon bei George A. Romeros Version von *Dawn of the Dead* macht es auch bei Zack Snyders Remake erst den Anschein, als würde es hier mehrere Protagonisten, also Helden, geben, erst bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass es sich bei

⁷² Vgl. VOGLER 2010: 92.

⁷³ Vgl. ebd. 87.

dem Protagonisten, oder in diesem Fall der Protagonistin, wiederum um eine Frau, nämlich um Ana, handelt.

Auch mit Ana beginnt und endet die Geschichte. Sie ist es, die dem Zuschauer als Fenster dient und ihm die Möglichkeit gewährt, durch ihre Eigenschaften, sich in Ana hinein zu versetzen und so einen Zugang zur Handlung bietet. Mit ihr hebt und senkt sich der Vorhang, der dem Publikum Zugang zur Erzählung gewährt.⁷⁴

Auch diese Geschichte beginnt damit, dass der Held, also Ana, ihren Stamm verlässt. Sie ist durch den dramatischen Tod ihres Freundes dazu gezwungen ihr vertrautes Umfeld aufzugeben und ihr Heil in der Flucht – also im Beginn der Heldenreise – zu suchen.⁷⁵ „Trotz ihrer unzähligen Ausprägungen ist die Heldengeschichte im Kern immer die Geschichte einer Reise ins Abenteuer. Der Held verläßt [!] seine gewohnte, alltägliche Umgebung, wagt sich in eine gänzlich unbekannte Welt und stellt sich deren Herausforderungen. [...] Ein neuer Ort wird dann zum Schauplatz des Konfliktes mit den antagonistischen, herausfordernden Kräften.“⁷⁶ Dieser neue Ort, an dem Ana sich ihren Herausforderungen stellt, ist das Einkaufszentrum.

Ana erlaubt es dem Zuschauer auch durch ihre Eigenschaften und Wesenszüge sich mit ihr zu identifizieren. Ihr unbedingter Drang zu überleben und die damit verbundenen zu überwindenden Hindernisse lassen ihre menschliche Seite erkennen. Denn Ana ist keine unnahbare Heldin, die aus sich heraus heldenhaft handelt. Sie wird in ihre Rolle hineingestoßen und reagiert am Anfang wie jeder andere reagieren würde, mit Panik und Verzweiflung, überwindet diese aber und kämpft sich, allen Widerständen zum Trotz, in der Geschichte voran. Durch diese anfängliche Schwäche gibt sie den Zuschauer die Gelegenheit sich mit ihr zu identifizieren und seine eigene Identität in den Helden zu investieren. So wird er, auf gewisse Weise über die Dauer der Geschichte selbst zum Helden.⁷⁷

Ana ist es auch die, die immer wieder aktiv die Handlung vorantreibt. Sie ist es zum Beispiel auch, die die Gruppe in ihrer endgültigen Konstellation erst möglich macht. Nach ihrem Autounfall bedroht sie der Expolizist Kenneth mit seiner Shotgun und will, nachdem er sich vergewissert hat, dass es sich bei Ana um keinen Untoten handelt, ohne sie weiter. Ana aber schafft es mit einem flehenden Blick mit ihm gehen zu dür-

⁷⁴ Vgl. VOGLER 2010: 89.

⁷⁵ Vgl. ebd. 55.

⁷⁶ VOGLER 2010: 55.

⁷⁷ Vgl. VOGLER 2010: 89.

fen, woraufhin sie einige Meter weiter schon auf die anderen der späteren Gruppe treffen. Diese schießen auf Ana und Kenneth, weil sie glauben es würde sich auch bei ihnen um Untote handeln, beschließen dann aber auf Michaels Intervention – mehr dazu in der Charakteranalyse zu Michael – sich aber mit den beiden zusammenzutun. Später, nachdem sie von den Sicherheitsbeamten eingesperrt wurden, bittet sie Terry darum sie aus ihrer „Zelle“ zu lassen, um auf die Toilette gehen zu dürfen. Dies sorgt später, als der LKW mit den Flüchtlingen aus Fort Pastor, ankommt, dafür dass sich die Gruppe gegen das Sicherheitspersonal wendet und diese befreit.⁷⁸

Ana ist auch die aktivste Figur im Laufe der gesamten Handlung. Beinahe bei jeder für die Gruppe wichtigen Aktion ist sie beteiligt. Selbst wenn sie einmal nicht gemeinsam mit den anderen gegen Untote kämpft, hilft sie ihnen durch das Versorgen ihrer Wunden oder, wie beispielsweise bei der Ankunft der Flüchtlinge, mit dem Deuten auf den richtigen Weg mittels eines Schildes. Aber auch wenn sie angegriffen wird sucht sie nicht Schutz hinter einer anderen Figur sondern sorgt selbst aktiv dafür, dass der Angreifer ausgeschaltet wird und somit keine Gefahr mehr für sie oder die Gruppe darstellt.⁷⁹

Ana durchläuft im Laufe der Geschichte auch die größte Entwicklung. Dies erkennt man am besten, wenn man die Ana vom Anfang und vom Ende des Films vergleicht. Zu Beginn ist Ana nur daran interessiert nach Hause zu ihrem Freund zu gelangen. Alles Negative, das um sie passiert und sie nicht unmittelbar daran hindert zu Luis zu gelangen, blendet sie völlig aus. Sie würde alles dafür tun für immer ungestört mit ihm leben zu können. Am Ende des Films nimmt Ana ihre Umwelt im Ganzen wahr. Sie erkennt Gefahren oft schon bevor sich diese offensichtlich zeigen und reagiert sofort aktiv auf sie. Selbst als sich zwischen ihr und Michael der Beginn einer Romanze abzeichnet, verfällt sie nicht in ihre blinde Passivität, in der sie alles Negative um sie ausblendet. Selbst als dieser gebissen wird und deshalb nicht mit Ana und den anderen die Weiterreise in Stevens Schiff antreten kann, besteht sie nicht darauf bei ihm zu bleiben – was für sie ein sicheres Todesurteil wäre. Sie erkennt, dass sie ihm nicht mehr helfen kann und zieht mit der Gruppe weiter. Sie hat gelernt auch die negativen Seiten des Lebens zu sehen und auf sie angemessen zu reagieren. Auch wenn der Preis dafür ist, einen geliebten Menschen zurückzulassen.

⁷⁸ Vgl. VOGLER 2010: 91.

⁷⁹ Vgl. ebd. 91.

7.2.2 Michael



Abbildung 10: Dawn of the Dead (2004) – Michael

Michael ist der Vermittler der Gruppe. Er erkennt Konflikte innerhalb der Gruppe und löst die durch diplomatisches Verhalten auf. Diese Funktion als Mediator der Gruppe übernimmt er von dem Moment an, an dem er zum ersten Mal in Erscheinung tritt. Andre hat gerade zwei Kugeln in Richtung von Kenneth und Ana abgefeuert, weil er sie für Untote hielt, woraufhin sich Kenneth schon auf einen Kampf einstellt. Michael entschärft die Situation aber indem ich sich mitten in die Schusslinien der beiden stellt und klar macht, dass es sich bei beiden Parteien um Menschen handelt und kein Grund für Feindseligkeiten bestehe.

Seine Rolle beschränkt sich aber nicht nur auf die des Mediators, denn wenn man seine Aktionen innerhalb der Gruppe betrachtet, erkennt man, dass er der Führer der Gruppe ist. Diese Führerrolle übernimmt er aber nicht bewusst, sondern wird zu ihr durch die Dinge, die er für die Gruppe tut und gerade auch dadurch, wie er die Gruppe leitet. Dieses Leiten oder Führen der Gruppe passiert allerdings eher für die Gruppe unbemerkt. Michael schafft es seine Ideen und Wunsch so zu präsentieren, dass andere Figuren denken es seien ihre oder zumindest nicht das Gefühl haben, er würde ihnen seine Ideen aufzwingen. So merkt er zum Beispiel an, als sie in das Einkaufszentrum eindringen, dass sie dafür sorgen müssen, dass keine Untoten in das Einkaufszentrum eindringen werden und sagt er würde mit einigen der Türen in einem Teil des Einkaufszentrums anfangen, woraufhin Andre sofort erwidert, dass er sich im hinteren Teil des Einkaufszentrums umsehen werde. Michael hat ihn nicht direkt gebeten ihm zu helfen, sondern ihm die Vorteile der Idee aufgezeigt – nämlich einen sicheren Zufluchtsort zu haben – und ist danach mit gutem Beispiel voran gegangen. Selbst als Kenneth, auf Michaels Bitte auch mit zu helfen, sitzen bleibt und feindselig seine Waffe durchlädt, erkennt Michael die angespannte Situation und wandelt diese um, indem er

Kenneth mitteilt, dass er vermutlich Recht habe und er wohl besser bei den Frauen bleibe.

Einige Minuten später, als sie von den Sicherheitsbeamten entwaffnet und quasi gefangen genommen wurden, spricht Michael CJ, den Führer des Sicherheitspersonals, an. CJ reagiert äußerst aggressiv und will Michael mit einigen Kraftausdrücken wieder dazu bringen ihn in Ruhe zu lassen, um weiter fernsehen zu können. Aber Michael ignoriert die Feindseligkeit und erklärt ihm mit ruhiger Stimme, dass es am besten wäre die Eingänge zu verbarrikadieren und ein Schild auf dem Dach aufzustellen, das anzeigt, dass sich im Gebäude noch lebende Menschen aufhalten. Dies macht er aber so geschickt, dass es für CJ fast so wirkt als wäre er selbst auf die Idee gekommen und dieser daraufhin alle anweist Michaels, oder aus seiner Sicht wohl eher seinen, Plan umzusetzen. Nachdem Michael es geschafft hat CJ dazu zu bringen seinen Plan umzusetzen, lobt er ihn für seine guten Plan und spricht ihn mit seinem Namen an, wodurch er eine Vertrauensbasis schafft, die bis zum Ende des Films zwischen ihm und CJ gedeiht.

Dieses Talent kombiniert mit seinen mediatorischen Fähigkeiten macht ihn zur idealen Führungsperson der Gruppe. Es scheint so als würde Michael nicht aus einem Egoismus heraus handeln, sondern wirklich am Schicksal der gesamten Gruppe interessiert sein und jeden Verlust, auch wenn es sich um einen vielleicht eher schwierigen Charakter handelt, betrauern. Dies erkennt man besonders an der Tatsache, dass er sich am Ende des Films opfert. Michael hatte sich bei Anas Rettung von den Untoten eine Bisswunde zugezogen und somit mit der tödlichen Krankheit, die Lebende tötet und in Untote verwandelt, infiziert. Diese Tatsache verheimlicht er aber der Gruppe nicht, oder versucht trotzdem mit ihnen zu fliehen und darauf zu hoffen, dass er es doch irgendwie schaffen würde. Michael erkennt an, dass er, wenn er die Reise mit der Gruppe antreten würde, eine Gefahr für diese darstellen würde und zieht die einzige für ihn vernünftige Konsequenz daraus – er bleibt zurück, genießt seine letzten Augenblicke und richtet sich danach selbst.

Michael ist in seiner Führungsrolle aber keines Wegs unfehlbar. In einer Szene erklärt im Ana, dass sie sich sicher sei, dass die Krankheit von den Bissen der Untoten übertragen würde und Frank eine solche Wunde an der Hand erlitten habe. Michael stürmt daraufhin mit Kenneth los, um ihn zu erschießen. Nur durch Anas energische Intervention verhindert sie, dass die beiden Männer Frank neben seiner Tochter erschießen. Dieser stirbt zwar einige Zeit später wirklich auf Grund der Krankheit der Untoten, aber ihm wurde dadurch ein würdiger Tod gewährt– und was noch wichtiger ist – die beiden habe sich damit ein Stück ihrer Menschlichkeit bewahrt. Michael erkennt später seinen Fehler an und entschuldigt sich dafür bei Ana, welche sich dafür bedankt, dass er

Frank nicht sofort erschossen habe. Dadurch steigert er seine Position als Gruppenführer noch weiter.

Durch seine Rolle als Gruppenführer und der damit einhergehende Eigenschaften des Mediators, des Schlichters und des Lehrmeisters der Gruppe ist er eindeutig der Archetyp des Mentors in Snyders Remake von *Dawn of the Dead*, wie auch schon Stephen im Originalfilm übernimmt er diese Tätigkeit bzw. die Maske dieses Typus bis zum seinem Tod.⁸⁰ Er begleitet den Helden bzw. die Heldin – Ana – der Geschichte während der gesamten späteren Reise, schützt sie und steht ihr mit Rat und Tat zu Seite. Durch Faktoren, wie dass er auch von Ana lernt, bestärkt er seinen Status als Mentor sogar noch, denn jeder gute Mentor oder Lehrer lernt mindestens genauso viel von seinem Schützling wie dieser von ihm.⁸¹

„In allen Genres von Filmen und Geschichten geht es immer wieder um die Beziehung zwischen zwei Archetypen: dem des Helden und dem des Mentors.“⁸² So auch im Remake von *Dawn of the Dead*, den ganzen Film über sehen wir, wie sich Ana – die den Archetyp des Helden verkörpert – und Michael – der den Archetyp des Mentors verkörpert – gegenseitig beeinflussen, sich motivieren und von einander lernen. Das sich dabei zwischen den beiden beinahe eine Liebesgeschichte entwickelt, hat nichts mit der Tatsache zu tun, dass sie die Verkörperungen ihrer jeweiligen Archetypen sind, sondern das sie – so simpel das auch kling – Menschen sind.

⁸⁰ Vgl. VOGLER 2010: 105.

⁸¹ Vgl. ebd. 107.

⁸² VOGLER 2010: 216.

7.2.3 Kenneth



Abbildung 11: *Dawn of the Dead* (2004) – Kenneth

Kenneth ist ein sehr verschlossener Charakter, der nur selten etwas von sich Preis gibt. Er beginnt seine Reise, um seinen Bruder zu finden, der sich in der Rettungsstation Fort Pastor befindet. Er ist tief religiös und scheint früher von anderen Menschen enttäuscht worden zu sein, was man daran erkennt, dass er sich nicht auf sie verlässt, ihnen vertraut und sich schon gar nicht von ihnen sagen lässt, was er tun soll. Anfangs macht es sogar den Anschein, als würde er die Gegenwart von anderen Menschen nicht mögen. Selbst als er die verletzte Ana nach ihrem Autounfall findet, scheint er sich nicht über eine Mitstreiterin zu freuen, sondern sieht sie viel mehr als Ballast und nimmt sie nur widerwillig mit.

Später wird aber klar, dass sich hinter Kenneth harter Schale ein sprichwörtlicher weicher Kern befindet. Es scheint sogar so, als würde er seine Angst und Verletzlichkeit hinter seinem rauen Benehmen verstecken. Denn er lässt nie auch nur einen seiner Mitstreiter zurück. Später lässt auch einen Teil seiner harten Schalle fallen, wodurch vermutlich die Gruppe durch ihr positives Verhalten ihm gegenüber selbst beiträgt. Er kämpft dafür seine Wunde am Arm versorgen zu dürfen und tut dies später auch und auch anderen Teammitglieder liegt sein Wohlbefinden am Herzen. Aber den ausschlaggebenden Punkt für die Wandlung zum Teamplayer oder besser gesagt zu jemanden, der sich um seine Teammitglieder wirklich sorgt, ist der Moment als er sich Normas LKW nehmen will, um nach Fort Pastor zu gelangen und seinem Bruder zu befreien, von dem er im tiefsten Inneren bereits weiß, dass er tot ist. Denn als er gerade im Begriff ist vom Dach aus auf dem LKW zu steigen, sieht er seinem Freund Andy, der ihm vom Dach des gegenüberliegenden Waffenladens, mittels eines Schildes, nach der Lage der Situation fragt. Kenneth teilt ihm mit, dass Fort Pastor gefallen sei und keine Rettung in Sicht wäre. Als Andy als Antwort schreibt, vermutlich um Kenneth

aufzubauen, was den nun die schlechten Nachrichten sei, muss Kenneth schmunzeln und entschließt sich bei den anderen zu bleiben.

Kenneth ist keine reine Verkörperung eines der Archetypen, vielmehr ist er ein Beispiel für Voglers These, dass Archetypen Funktionsträger sind, die vorübergehend von einem Charakter wie eine Maske übergestreift werden können.⁸³ Kenneth weist im Laufe des Film Wesenszüge von mehreren Archetypen auf. So streift er beispielsweise in dem Moment, als Michael gerade in Begriff ist mit CJ und Bart in die Tiefgarage zu gehen, um den Generator einzuschalten und er ihn zurück hält, ihm zeigt wie eine Shotgun funktioniert und sogar selbst als Beschützer mit ihm geht, die Maske des Mentors über. Oder in dem Moment, als er Ana nach ihrem Unfall bedroht und sie erst weitergehen lässt, nachdem sie bewiesen hat, dass sie kein Untoter ist, die Maske des Schwellenhüters trägt.

⁸³ Vgl. VOGLER 2010: 79.

7.2.4 CJ

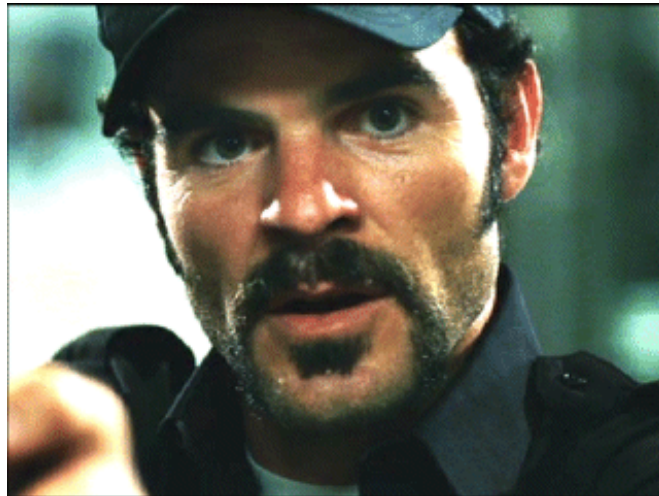


Abbildung 12: Dawn of the Dead (2004) – CJ

CJ ist als er das erste Mal Auftritt ein sehr feindseliger und undurchsichtiger Charakter. Sein eigenes Wohl scheint ihm über alles zu gehen. Was sich zum Beispiel daran zeigt, dass er Ana und die anderen anfangs ohne zu zögern wieder zurück in den noch gefährlichen untersten Stock schicken will. Selbst als die Flüchtlinge, die von der über-rannten Hilfsstation Fort Pastor kommen, verzweifelt mit ihrem LKW nach Schutz suchen, will diese ihrem grausigen Schicksal überlassen.

CJ ist es aber auch der, absehen von Ana, die größte Wandlung durchmacht. Denn am Ende des Films hat er sich zu eine Helden gewandelt, der in seiner Rolle sogar Ana Konkurrenz macht. Er riskiert mehrmals sein Leben, opfert sich für die Gruppe auf und begibt sich immer wieder für andere in Gefahr, bis er schließlich einen wahren Helden-tot stirbt, als er sich um die anderen zu retten mit dutzenden von Untoten in die Luft sprengt.

Allerdings erreicht der den Heldenstatus zu spät, um als Protagonist der Geschichte zu fungieren oder besser gesagt ist die Heldenmaske nur eine von mehreren, die er im Laufe der Geschichte trägt. So trägt er beispielsweise bei seinen ersten Auftritten die Mas-ke des Schattens, als er Bedrohung für die anderen Figur darstellt und später, als er sich mit einigen anderen von den Untoten in den Aufzug retten kann und gerade in dem Moment, als die Situation gerade besonders gespannt und bedrückend ist, durch

einen flapsigen aber durchaus lustigen Kommentar über die Fahrstuhlmusik die Situation etwas auflockert, die Maske des Tricksters trägt.⁸⁴

Zusammengefasst lässt sich deshalb sagen, dass CJ eine zwar für die Geschichte wichtige Rolle spielt, aber keinen der Archetypen in seiner Reinform verkörpert. Er durchläuft viele Maskenwechsel und verändert im Laufe der Geschichte mehrmals seinen Charakter bzw. entwickelt sich weiter.

⁸⁴ Vgl. VOGLER 2010: 152.

7.2.5 Bart



Abbildung 13: *Dawn of the Dead* (2004) – Bart

Bart ist ein zwielichtiger und eigentlich sogar böser Charakter. Die vor sich gehen Apokalypse interessiert ihn nur, weil sie ihm in seiner Lebensweise einschränkt. Vielmehr als die Tatsache, dass alle seine Verwandten und Lieben von Untoten gewaltsam getötet wurden, scheint ihn zu bewegen, dass er dadurch der Chance beraubt wurde, die fette Braut aus dem Milchladen zu vögeln. Er lernt bis zu seinem Tod nicht das Geringste hinzu und stirbt mit dem absolut gleichem Charakter, mit dem er in der Geschichte aufgetaucht ist.

Allerdings bietet seine Figur einen gewissen humoristischen Ansatz. Viele seiner Aussagen oder Aktionen, wie beispielsweise jene, in der er sich mit seinem Waffengurt in Boxershorts ausrüstet, sind witzig und dazu gedacht das Publikum zum Schmunzeln und zum Lachen zu bringen.

Dieser Hang zu Komik verleiht ihm auch die Funktion des Archetyps des Tricksters, hinter dem die Energie des Unfugs und der Wunsch nach Veränderung stehen. „[...] hinzu kommt noch die dramaturgische Funktion der Entspannung durch Komik. Unaufgelöste Spannungen und Konflikte können emotionell bis zur Ermüdung anstrengend sein, und mitten in der dramatischsten Situation läßt [!] sich das Interesse des Publikums durch ein wenig Gelächter wiederbeleben.“⁸⁵ Also fungiert Bart in der Rolle als

⁸⁵ VOGLER 2010: 152.

Trickster als eine Art Puffer, der die Schwere des Stoffes etwas bekömmlicher für das Publikum macht.

Oft erfüllt der Trickster auch die Funktion eines Katalysators, der eine Entwicklung in einer Figur auslöst, selbst aber der Gleiche bleibt und sich nicht verändert.⁸⁶ So ist es wahrscheinlich, dass der, durch sein schlechtes Beispiel, den Wandel in CJ ausgelöst hat.

⁸⁶ Vgl. VOGLER 2010: 155.

7.2.6 Andy



Abbildung 14: *Dawn of the Dead* (2004) – Andy

Andy ist der Besitzer eines Waffenladens und findet sich nach dem Angriff der Untoten in einer ausweglosen Situation wieder, denn er ist zwar in seinem Laden verhältnismäßig sicher, hat aber auch nichts zu essen oder eine andere Person, mit der er sich austauschen kann. Selbst als er später die anderen auf dem Dach des Einkaufszentrums entdeckt, kann er nur eingeschränkt, mittels eines beschreibbaren Schildes, mit ihnen kommunizieren. Von Andy selbst hört man ihm Laufe des Films nur wenige wirklich gesprochene Sätze. Allerdings schafft er es mit den wenigen Meldung, die man auf seinem Schild lesen kann, seine Charakter und somit sich selbst Preis zu geben. Er zeigt, dass er trotz seiner misslichen Lage, in der sich befindet, um das Wohlergehen der anderen besorgt ist und lockert die Situation mit so manchem lustigen Spruch oder Aktion, wie beispielsweise dem Spiel, in dem er auf Untote schießt, die einem Prominenten ähnlich sehen, auf.

Auch Andy verkörpert die den Archetypus des Tricksters, was man dadurch erkennt, dass er viele angespannte Situationen mit Witz etwas auflockert und somit den Druck des Moments löst.⁸⁷ Eine seiner wichtigsten Aufgaben als Trickster bestand aber darin, den Wandel in Kenneth auszulösen.⁸⁸ Dies schafft er in dem Moment, in dem dieser gerade im Begriff ist seine Gruppe zurückzulassen, um nach seinem Bruder zu suchen, in dem er eine witzige und ironische Meldung auf sein Schild schreibt.

⁸⁷ Vgl. VOGLER 2010: 152.

⁸⁸ Vgl. ebd. 155.

7.2.7 Steve



Abbildung 15: *Dawn of the Dead* (2004) – Steve

Steve ist ein absoluter Egoist. Ab dem Moment, als er von den anderen aus dem LKW, mit dem er und die anderen Flüchtlinge aus Fort Pastor sich zum Einkaufszentrum retten konnten, befreit wurde, gibt es nur eines, was ihm am Herzen liegt, sein Wohlergehen und die Sorge darüber, wie er möglichst ohne Anstrengung einen möglichst angenehmen Lebensstil weiterführen kann.

Das Leben seiner Mitstreiter scheint ihm völlig egal zu sein. Immer wieder behindert er die Gruppe durch seinen Egoismus, so ist er es zum Beispiel, der als einziger nicht bei der Umrüstung der beiden Buse mithilft, die sie alle zu Steves Boot bringen sollen. Mehrmals im Laufe der Geschichte gerade Menschen wegen ihm in Gefahr oder finden sogar auf Grund seiner Aktionen den Tod. Das einzige Mal, in dem er für die anderen Figuren eine Bereicherung oder Hilfe darstellen würde und gerade im Begriff ist mit den anderen Andy zu retten, tauscht er ihm letzten Moment mit Tucker den Platz und bleibt, mit der Aufgabe den Eingang zu bewachen, im Einkaufszentrum zurück.

„Jeder Held begegnet auf seinem Weg ins Abenteuer immer wieder Hindernissen. An jeder Pforte zu einer neuen Welt erwartet ihn ein machvolles Wesen, das darauf bedacht ist, die Unwürdigen am Übertreten dieser Schwelle zu hindern.“⁸⁹ Steve ist eines dieser Wesen, immer wieder prüft er die Gruppe und stellt sich ihr in den Weg und testet so ihre Ernsthaftigkeit.⁹⁰ Dieser Widerstand ist wichtig für die Entwicklung der ande-

⁸⁹ VOGLER 2010: 121.

⁹⁰ Vgl. VOGLER 2010: 123.

ren Figuren und vor allem für die Heldin Ana, denn sie lernen darin eine Quelle zusätzlicher Stärke – sprich sie lernen aus der Situation.⁹¹

„Oft steht ein Schwellenhüter in einer symbiotischen Beziehung zum Bösewicht.“⁹² So überrascht es nicht, dass Steve am Ende selbst zum Untoten, zum Schatten, zur Verkörperung des Bösen wird. Nach seiner Transformation zum Untoten stellt er für die Heldin die letzte zu überwindende Hürde da, denn er, der zum Schatten gewordene Schwellenhüter, hat den Schlüssel für das Boot, mit dem die Gruppe auf eine der Inseln fliehen will. Mit dem Niederstrecken von Steve und dem Erhalt des Schlüssels erfüllt Ana ihre letzte und vielleicht größte Heldentat.⁹³

Zwar erfüllt er durch sein manchmal witziges Auftreten bzw. durch die von ihm ausgelöste Situationskomik auch einige Aspekte des Tricksters⁹⁴, aber seine wahre Aufgabe innerhalb der Geschichte des Films liegt eindeutig darin, als Schwellenhüter den Willen des Helden und seiner Mitstreiter zu prüfen und sie nur an sich vorbei zu lassen, wenn sie sich als würdig erweisen.

⁹¹ Vgl. VOGLER 2010: 125.

⁹² VOGLER 2010: 122.

⁹³ Vgl. VOGLER 2010: 286.

⁹⁴ Vgl. ebd. 152.

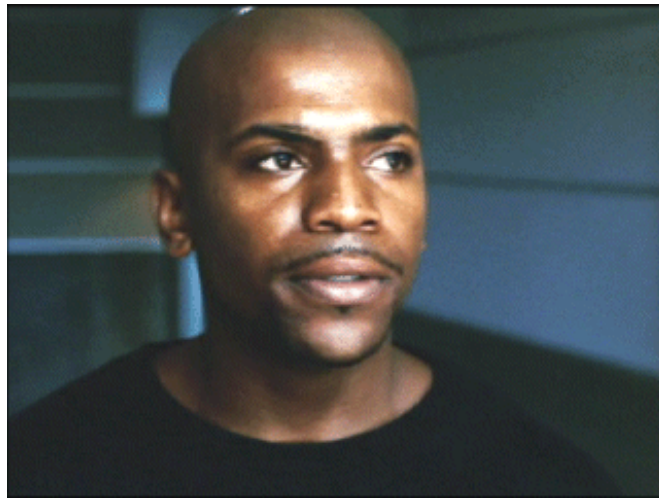
Andre

Abbildung 16: Dawn of the Dead (2004) – Andre

Andres einzige Sorge, während seines gesamten Erscheinens innerhalb des Films, gilt der schwangeren Luda. Er lässt sie nie auch nur für einen kurzen Augenblick alleine solange er sich nicht absolut sicher ist, dass ihr nichts geschehen kann. Für sie richtet er einen eigenen Bereich innerhalb eines Geschäfts für Kinderkleidung ein, in dem Luda die letzten Wochen ihrer Schwangerschaft verbringt.

Doch hinter dieser Fassade des liebevollen und aufopfernden Vaters verbirgt sich eine dunkle egoistische Seite. In einer Sequenz spricht Andre mit Kenneth in einer Toilette über ihre Gedanken zur ausgebrochenen Apokalypse. Andre erklärt ihm, dass, wenn es sich wirklich um die biblische Apokalypse handle, er geliefert sei, weil er in seinem Leben eine Menge schlimmer Dinge getan habe. Als ihm Kenneth entgegnet, dass wenn er Angst vor Gottes Zorn habe, er sich ihm anschließen müsse und Vergebung betten müsse, entgegnet Andre, dass er seine Daseinsberechtigung darin sehe, dass er dieses Kind – so nennt er es – zu Welt bringt und ihm all das bieten würde, was er nie gehabt habe. Im Laufe des Film wird klar, spätestens als Andre seine zum Untoten mutierte Freundin an das Bett festgebunden hat, um ihr Baby zu Welt zu bringen, dass Andre das Kind nicht um des Kindes Willen, sondern um seinen Willen auf die Welt bringen will. Er sieht in dem ungeborenen Kind seine Vergebung für seine bisherigen Sünden und hofft durch seine Geburt auf Vergebung. Die Angst vor der Strafe Gottes, die schon bei dem Gespräch auf der Toilette zwischen ihm und Kenneth angesprochen wurde, treibt ihn in eine Art Wahn, die ihn völlig zu konsumieren scheint. Alles was zählt ist die Geburt des Babys, denn nur dann kann er seiner Meinung nach auf Vergebung hoffen.

Seine plötzliche Wandlung innerhalb des Films vom liebevollen angehenden Vater zum Besessenen vom Wunsch zur Vergebung getriebenen Irren macht ihm zum Archetypus des Gestaltwandlers.⁹⁵ Diese Wandlung findet, anders als beispielsweise bei den Untoten, rein innerlich statt. Auslöser für sie ist die Angst davor, für seine Sünden von Gott bestraft zu werden. „Helden treffen häufig auf Figuren (meist des jeweils anderen, Geschlechts), deren augenfälligste Eigenschaft darin besteht, daß [!] sie sich vom Blickwinkel des Helden aus gesehen ständig zu verändern scheinen. In vielen Fällen legen gerade ihre mehr oder weniger angebeteten Wunschartner die irritierenden Merkmale des Gestaltwandlers an den Tag.“⁹⁶ So gesehen entspricht auch Andre anfangs, in gewisser Weise, Anas idealen Bildes eines Mannes, der für seine Familie alles tun würde. Durch seine Wandlung zum Bösen aber entlarvt sich Andre als Gestaltwandler.

⁹⁵ Vgl. VOGLER 2010: 140.

⁹⁶ VOGLER 2010: 133.

Luda

Abbildung 17: Dawn of the Dead (2004) – Luda

Luda hat innerhalb des Films keinen echten eigenen Charakter, der nach Außen tritt. Sie wird vollständig von Andre geleitet. Er bestimmt wohin sie geht und was sie tut. Kommt es zu einer bedrohlichen Situation, flieht sie sofort schutzsuchend zurück in die Arme von Andre.

Was allerdings wirklich interessant an ihr bzw. ihrem Verhalten ist, zumindest macht es den Anschein, dass sie die Schwächen die Francine in Romeros Original Dawn of the Dead hat in sich zu verkörpern scheint. Sie scheint völlig reduziert auf die Aufgabe der Mutter, schutzsuchend hinter dem Vater des Kindes zu sein und zeigt in dieser Rolle keinen wirklich eigenständigen Charakter. Die Protagonistin des Remakes ist eine viel stärkere und emanzipierte Frau als noch Francine im Original Dawn of the Dead und es macht den Anschein, als wären viele von Francines negativen Eigenschaften auf Luda weitergegeben worden, um sie von der Protagonistin loszulösen. Diese negativen Eigenschaften finden im Tod von Luda ihr bildgewordenes Ende.

Eine genaue Einstufung von Luda in eine der Archetypen ist auf Grund ihres Mangels an Persönlichkeit deshalb nicht möglich. Sie ist ein weiterer Beweis dafür, dass der Archetypus lediglich ein Funktionsträger ist, der jeweils in eine Funktion ab- und überstreifen kann, um die Story voran zu bringen.⁹⁷

⁹⁷ Vgl. VOGLER 2010: 81.

7.2.8 Die übrigen Bewohner des Einkaufszentrums

Die übrigen Bewohner des Einkaufszentrums Norma, Tucker, Nicole, Glen, Monika, Terry und Frank haben zwar ihre Berechtigung innerhalb des Filmes und bringen auch in gewissen Teilen die Story voran, sind aber keine Hauptcharaktere.

Sie verkörpern alle keine direkten Archetypen und streifen sich jeweils nur die Maske eines Archetyps um, um eine gewisse Aufgabe zu erfüllen.⁹⁸ Ihre Charaktere besitzen aber alle keine direkte Tiefe, was man am besten daran erkennt, dass man, würde man sie gegen eine andere x-beliebige Figur austauschen, ihr fehlen nicht auffallen würde.

7.2.9 Untote (Zombies)



Abbildung 18: Dawn of the Dead (2004) – Zombies

Zwischen der Darstellung der Untoten in George A. Romeros Original und Zack Snyders Remake wurden einige Veränderungen vorgenommen. Die augenscheinlichste dieser Veränderungen spiegelt sich in der erhöhten Mobilität der Untoten wieder. Im Original Film waren die Untoten noch langsam, behäbig und nur in großer Anzahl eine Bedrohung für die Lebenden, im Remake jagen sie im Sprinttempo hinter ihren Opfern her und greifen diese mit aller Gewalt an. Ein einziger der Untoten stellt daher schon eine wesentliche Bedrohung dar. Treten die Untoten in größeren Gruppen auf, stellen sie ein unüberwindbares Hindernis dar, dass jeden, der sich ihm in den Weg stellt, vernichtet.

⁹⁸ Vgl. VOGLER 2010: 81.

Allerdings wurden die Untoten auch eine ihrer Fähigkeiten beraubt, denn manche von ihnen konnten im Original noch simple Tätigkeiten, wie das Verwenden von einfachen Werkzeugen, ausführen. Dies wurde im Remake zur Gänze wegelassen. Das einzige, das bei diesen „neuen“ Untoten auf das Verhalten bzw. die Erinnerung an ihr früheres Leben hindeutet, ist die Tatsache, dass sie sich alle vor dem Einkaufszentrum versammeln. Ansonsten gleichen sie mehr wilden Tieren, die sich wie im Bluttausch auf ihre Beute stürzen, um diese zu zerfetzen.

Aber nicht nur der Aspekt der Mobilität wurde bei den Untoten im Remake beschleunigt, auch der von den Biss ausgelöste Tod tritt nun wesentlich schneller ein. So starb etwa Roger im Romeros Original erst nach wenigen Tagen an den Folgen der ihm zugefügten Bisse und kehrte einige Minuten später wieder als Untoter zurück, in Snyders Remake ereilt Infizierte aber schon nach wenigen Stunden der Tod und es dauert nur wenige Sekunden, bis sich dieser wieder erhebt und Jagt auf die noch Lebenden macht.

Eingestuft in Archetypen waren im Originalfilm die Untoten eine Kombination aus Schatten und Gestaltwandler. Im Remake wurden diese noch um die Funktion des Archetypen des Herolds erweitert. Klar wird dies, wenn man die Szene in der zum ersten Mal einer der Untoten in Erscheinung tritt, betrachtet. Ana, deren wichtigster Lebensinhalt das Zusammenleben mit ihrem Freund Luis zu scheitern scheint, erwacht, als ihr Freund Luis, von dem zum Untoten mutierten Nachbarskind Vivian, angegriffen wird. Dieser stirbt wenige Minuten später an den Folgen seiner schweren Halsverletzung und wird daraufhin selbst zu einem der Untoten. Er zwingt sie dadurch zur Flucht und zwingt sie ihre „Heldenreise“ anzutreten. Christopher Vogler beschreibt einen üblichen Beginn einer Geschichte so: „Dank einiger Verteidigungs- und Verdrängungsmechanismen hat er sein unausgeglichenes Leben halbwegs im Griff. Dann wird plötzlich eine neuartige Kraft in der Geschichte wirksam, und der Held kann nicht länger weitermachen wie bisher. Eine fremde Gestalt tritt an ihn heran, er steht vor einer neuen Situation, oder er erhält eine Nachricht, die ihn erschüttert – und fortan ist nichts mehr so, wie es einmal war.“⁹⁹ Diese Beschreibung trifft auch auf die eben erwähnte Szene zu. Die Untoten setzen durch ihr Erscheinen und der damit ausgelöschten Ereignisse die Geschichte in Gang.¹⁰⁰

⁹⁹ VOGLER 2010: 128.

¹⁰⁰ Vgl. VOGLER 2010: 129.

8 Resümee

Der Protagonist eines Films ist mitunter schwer zu finden. Auch bei George A. Romeros *Dawn of the Dead* sowie bei Zack Snyders Remake ist dieser nicht auf den ersten Blick erkennbar. Zu viele starke Charaktere buhlen um die Position des Protagonisten. Manche erfüllen sogar einige Charakteristika eines Protagonisten. Deshalb wurden in dieser Arbeit erst alle Hauptcharaktere, also für die Handlung wichtigen und ausgereiften Figuren, analysiert und in Voglers Archetypensystem eingeteilt.¹⁰¹

Nach dieser Einteilung stand der Protagonist des jeweiligen Films fest, denn der Held einer Geschichte - also jener, der den Archetypus des Helden verkörpert – ist auch der Hauptcharakter, der Protagonist der Geschichte. In Romeros Original handelt es sich dabei um die schwangere Francine, die von ihrem Freund Stephen überredet oder schon fast gezwungen wird, mit ihm zu fliehen und danach mit Peter und Roger im Einkaufszentrum ausharrt. Dort wird sie weiter von den Männern unterdrückt und beschließt, sich weiterzuentwickeln. Sie lernt Tätigkeiten wie das Schießen und das Hubschrauberfliegen, die ihr erlauben, später selbständig zu agieren und wendet diese am Ende des Films auch an, indem sie nach Stephens Tod flieht. Peter steigt zwar ebenfalls zu ihr in den Helikopter, aber die Führung hat spätestens jetzt sie übernommen.

In Snyders Remake übernimmt die Krankenschwester Ana die Rolle des Protagonisten bzw. der Protagonistin. Ana ist zu Beginn des Films völlig auf ihre Beziehung zu ihrem Freund Luis fixiert. Diese Fixierung ist so stark, dass sie gar nicht bemerkt, dass sich rund um sie bereits die Seuche der Untoten ausbreitet. Erst als sie am nächsten Morgen dadurch geweckt wird, dass ihr Freund vom zum Untoten mutierten Nachbarskind getötet wird und dieser kurz darauf selbst aufsteht und Jagd auf sie macht, muss sie sich der Realität stellen und flieht von der ausgebrochenen Apokalypse. Auf ihrer Flucht trifft sie einige Überlebende, mit denen sie sich in einem Einkaufszentrum verschanzt, später aber gemeinsam mit ihnen flieht, um eine nahegelegene Insel zu erreichen. Als sie gerade auf die rettende Jacht eines ihrer Mitglieder steigen wollen, welche zuvor selbst zum Untoten mutierte und von Ana niedergestreckt wurde, weigert sich einer ihrer Mitstreiter, für den Ana romantische Gefühle hegt, einzusteigen, mit der Begründung, dass er nicht mitkommen könne, weil er selbst auch mit der Seuche infiziert sei. Ana, die gelernt hat, dass sie sich nicht von der Liebe blenden lassen darf, lässt ihn tatsächlich schweren Herzens zurück und flieht mit den anderen, wird aber später gemeinsam mit ihnen auf der „rettenden“ Insel von Untoten überrannt.

¹⁰¹ vgl. VOGLER 2010: 79.

Nachdem beide Protagonisten bestimmt und analysiert wurden, kann man anhand dieser Analyse sagen, dass sich ihre Darstellung gravierend geändert hat. Francine, die Heldin des Originals, ist eine zurückhaltende und sehr passive Person, die sich von Männern bevormunden lässt. Sie übernimmt keine Verantwortung für ihre Gruppenkollegen, sondern distanziert sich sogar von ihnen. Ana hingegen, die Protagonistin des Remakes, ist eine emanzipierte Frau, die für sich selbst sorgen kann. Sie übernimmt von Anfang an für andere Menschen Verantwortung und sorgt sich um das Schicksal ihrer Mitmenschen. Dies erkennt man bereits an dem Beruf, den sie ausübt, denn Ana ist Krankenschwester und muss sich schon von Berufswegen um andere Menschen kümmern. Francine und Ana kann man am besten vergleichen, indem man das von ihnen repräsentierte Frauenbild vergleicht. Francine wirkt wie die früher brave Hausfrau, die immer das getan hat, was Männer von ihr wollten und nun an der Schwelle zur Emanzipation steht. Ana ist bereits eine voll emanzipierte Frau, die den Männern in nichts nachsteht. Sie bietet ihnen genauso viel Schutz, wie diese auch ihr bieten, hat dabei aber auch eine weiche fürsorgliche Seite, die sich zum Beispiel durch das aktive Versorgen der Wunden ihrer Mitstreiter zeigt. Francine versorgt diese zwar auch, aber nur passiv, sie geht also nicht auf die Verletzten zu, um ihnen zu helfen, sondern reagiert eher auf die Situation, als bewusst zu versuchen, diese zu beeinflussen.

Sucht man nach Parallelen zwischen der Darstellung der Charaktere und deren Charaktereigenschaften, erkennt man, dass sich einige Eigenschaften der Hauptcharaktere des Originals von den Figuren losgelöst haben und auf die des Remakes verteilt wurden. So wurden zum Beispiel Francines Schwangerschaft und Passivität und die damit einhergehende Schwäche auf Luda übertragen, deren Charakter fast zur Gänze aus diesen Wesenszügen besteht. Es scheint fast so, als hätte sie dadurch die Protagonistin von diesen Eigenschaften befreit und von den schlimmsten charakterlichen Fehlern des Originals eingewaschen. Übrig bleibt eine geläuterte, emanzipiertere Heldin, die zwar auch unter kleineren Fehlern zu leiden hat, aber wesentlich entwickelter und reifer scheint. Generell lässt sich aber, vergleicht man die Darstellung der Charaktere beider Filme, sagen, dass die Figuren im Remake wesentlich scharfkantiger und moderner gezeigt werden und dadurch um ein Vielfaches glaubhafter sind.

Es lässt sich nicht zweifelsfrei beweisen, aber vergleicht man die Darstellung der Protagonisten aus dem Original mit dem Remake, dann wirkt diese bei denen des Originalfilms veraltet und antiquiert. Ihre Reaktionen, Ansichten und Beweggründe scheinen veraltet¹⁰² und schaffen es nicht mehr, eine direkte Bindung zum Zuseher aufzubauen.

¹⁰² vgl. HÜTTMANN. „Dawn of the Dead“: Golfen mit Zombies. 25.06.2013

Der Grund für diese Veralterung ist vermutlich dem zeitlichen Unterschied zwischen dem Erscheinen der beiden Film anzulasten. Die Veränderung im Remake in der Darstellung der Charaktere ist daher wohl eine logische Weiterentwicklung und passt diese an eine jüngere Erzählweise an. Sie ist als Modernisierung zu verstehen, die die Aspekte des Originals aufgreift, um eine zeitlich bedingte Anachronisierung zu verhindern. Für diese These spricht zum Beispiel die Veränderung bzw. Beschleunigung des Erzählstils zwischen Original und Remake.

Literaturverzeichnis

Box Office Mojo: Dawn of the Dead.

Herausgegeben von IMDB.COM, INC. / O.J.

URL: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=dawnofthedead.htm>

Stand 26.06.2013.

DENDLE Peter: The Zombie Movie Encyclopedia. North Carolina 2000.

McFarland & Company.

DUDEN ONLINE: Protagonist.

Herausgegeben von Bibliographisches Institut GmbH / Dudenverlag

URL: <http://www.duden.de/rechtschreibung/Protagonist>

Stand 01.07.2013

EBERT, Roger: Interview with Geroge Romero

Herausgegeben von RogerEbert.com. / 29.04.1979

URL: <http://www.rogerebert.com/interviews/interview-with-george-romero>

Stand 10.07.2013

FAULSTICH, Werner: Grundkurs Filmanalyse. München 2002. Wilhelm Fink Verlag.

FIELD, Syd: Das Drehbuch – Die Grundlagen des Drehbuchschreibens. Berlin 2005.

Autorenhaus Verlag GmbH.

HÜTTMANN, Oliver: „Dawn of The Dead“: Golfen mit Zombies.

Herausgegeben von SPIEGEL ONLINE. / 18.04.2004

URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/dawn-of-the-dead-golfen-mit-zombies-a-295835.html>

Stand 25.06.2013

IMDB: Dawn of the Dead (1978). Release Info.

Herausgegeben von IMDB.COM, INC. / O.J.

URL: http://www.imdb.com/title/tt0077402/releaseinfo?ref_=tt_dt_dt#akas

Stand 26.06.2013.

IMDB: Dawn of the Dead (2004). Release Info.

Herausgegeben von IMDB.COM, INC. / O.J.

http://www.imdb.com/title/tt0363547/releaseinfo?ref_=tt_ov_inf

Stand 26.06.2013.

IMDB: Dawn of the Dead (2004).

Herausgegeben von IMDB.COM, INC. / O.J.

URL: http://www.imdb.com/title/tt0363547/?ref_=sr_1

Stand 26.06.2013.

KOHLHÖFER, Phillip: Interview mit George A. Romero: "Zombies sind wie wir"

Herausgegeben von SPIEGEL ONLINE. / 05.08.2005

URL: <http://www.spiegel.de/kultur/kino/interview-mit-george-a-romero-zombies-sind-wie-wir-a-368223.html>

Stand 23.06.2013

KÖHNE, KUSCHKE, METELING: Splatter Movie – Essays zum modernen Horrorfilm.
2005 Berlin. Bertz + Fischer GbR

KÜHLE, Sandra: Remakes; Amerikanische Versionen europäischer Filme.

Remscheid 2006. Michael Itschert, Gardez! Verlag

LANGENSCHIEDT: Großes Schulwörterbuch Englisch – Deutsch.

Berlin und München 2001. Langenscheidt KG

MIKOS, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. Konstanz 2008. 2 Auflage.

UVK Verlagsgesellschaft mbH.

MADDEY, Joseph: Nightmares in red, white, and blue – The Evolution of the American
Horror Film. North Carolina 2004. McFarland & Company, Inc., Publisher

PONS.EU: Das Online Wörterbuch. Remake.

Herausgegeben von PONS GmbH, Stuttgart

URL: <http://de.pons.eu/dict/search/results/?q=remake&l=deen&ie=□>

Stand. 01.07.2013.

Schnittberichte.com: Dawn of the Dead (1978)

Herausgegeben von Schnittberichte.com

URL: <http://www.schnittberichte.com/svds.php?Page=Titel&ID=1966>

Stand. 01.07.2013

Schnittberichte.com: Dawn of the Dead (2004)

Herausgegeben von Schnittberichte.com

URL: <http://www.schnittberichte.com/svds.php?Page=Fassung&ID=10551>

Stand. 01.07.2013

SCHÜTTE, Oliver: Die Kunst des Drehbuchlesens. Bergisch Gladbach 2003.

3. Auflage. Bastei Lübbe

SEESSLEN, Georg: George A. Romero und seine Filme. Bellheim 2010.
Joachim Körber Verlag.

SZENENSPRACHENWIKI: Neues Wörterbuch der Szenesprachen.
Herausgegeben von Dudenverlag & Trendbüro
URL: <http://szenesprachenwiki.de/definition/bodycount/>
Stand 05.07.2013

VOGLER, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers.
Frankfurt am Main 2010. 6. Auflage. Zweitausendeins

VOLLMER, Wilhelm: Wörterbuch der Mythologie.
Erfstadt 2004. Area Verlag GmbH

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Ort, Datum

Vorname Nachname